080030
9.90 ש״ח (כולל מע״מ)
באילת 8.40 ש״ח

WIZ
וויז

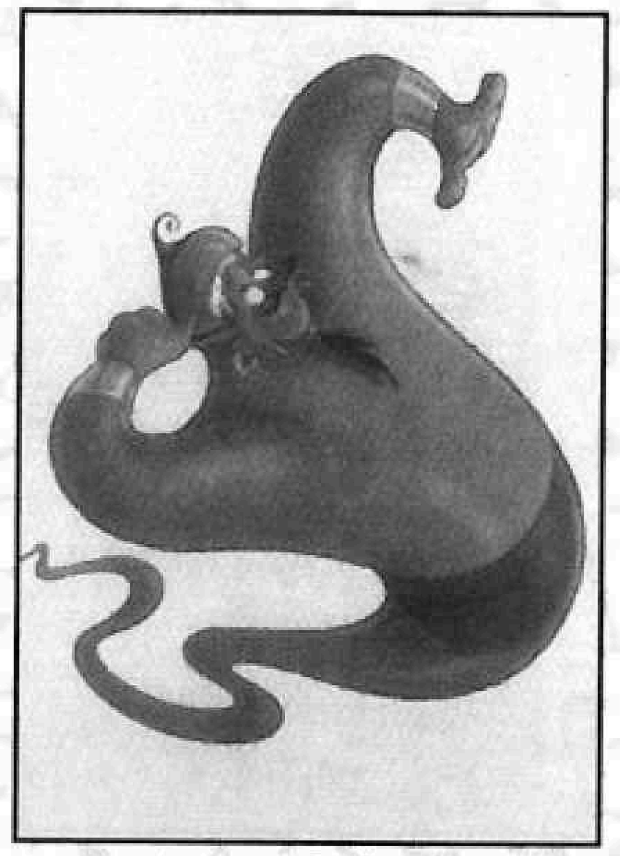
הירחון למשחקים משחקי מחשב משחקי שולחן סגה נינטנדו מבוכים ודרקונים ועוד

30
גיליון

- עין לבוהים - ההתקפה על מיטס־דרנור
- עין לקולנוע - אנימציה ממוחשבת
- עין לציון - לומדות ״דרכון לישראל״

81103854
פר׳ט שופרסר:
9806083

תוכן העניינים



שדים כחולים לעולם אינם שותקים - כתבה על אלאדין בעמוד 33

גיליון 30

- קומיקס: מיקס 2
- חדשות מעבר לאוקיינוס 4
- PC: סקירת לומדות 7
- PC: חקירה מצולמת:
- SPACE QUEST 5 8
- PC: סקירת משחקים 11
- PC: סקירת משחקים 13
- PC: טיפים 14
- PC: סקירת משחקים מחו"ל 16
- וויזים כותבים 19
- PC: עין הבוהה 20
- גיים בוי 22
- פוסטר: פארק היורה 24
- סגה, נינטנדו, גיים בוי: טיפים 26
- מקינטוש: מחשב מפלנטה אחרת 27
- סופר נינטנדו 28
- שאלות ותשובות עם ד"ר WIZ 30
- סגה מגה דרייב: פארק היורה 32
- היחידה לחקירות הנאה: אלאדין 33
- וויזים כותבים 35
- מורגן לה פיי 36
- סקירת ספרים 37
- משחקי תפקידים: תיחמונים 38
- אנימציה ממוחשבת 40
- משחקי תפקידים: הלמה השלישי 42
- קומיקס: מדע בדיוני 44
- לוח 46

דינוזאורים משוחזרים לעולם אינם נחים - כתבה על אנימציה ממוחשבת ופארק היורה בעמוד 40

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו במשחק PC מתנת Bug Games - המשחק יישלח לבתיהם:

מצא שלומי מתל אביב, לביא ליאור מרמת גן, אמבר עופר מנתיב העשרה, בקלו אורן מקרית חיים, המרכז להשכלה בתל חי, מגד עדן מפתח תקוה, פרידמן מורן מאבן יהודה, דוויק נמרוד מרעות, שטיין גיל מעלית ודינאי אוריה מנתניה.

מנהל: דוד רביב * עורך: ניר צוק * ניהול הפקה ומודעות: לילי צראף * עריכה לשונית: זוהרה זולברג * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, ניר צוק, שחף בן צור, מורגן לה פיי, דוד אידלס, קורן שדמי, דייזי כץ, ערן בן-סער, עדי פוקס, רוני טל, תומר חנוכה * עיצוב גרפי: סולו קמינר, ארנון חן * סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות * דפוס: טופרינט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד.2409 בני ברק, מיקוד: 51114 * טל: 03-5794711 * פקס:03-5708174 * BBS. (אילת): 07-373221

מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שישלח למערכת לא יוחזר.

אהלן וויזים!

הנה אנחנו פה. קחו לכם הפסקה בין כל החגים המעצבנים והנשיקות הלחות של הדודות, הורידו את עטיפת הניילון והתחילו לרוץ בתוך העיתון - בגיליון ההיסטורי - וויז 30. "איפה לעצור?" אתם שואלים. היכן שרק תרצו! תוכלו לעצור בחדשות שמעבר לאוקיינוס, או בסקירה על זול, או במבזקים לגבי משחקי PC מחו"ל, או בכתבות כלליות יותר על אנימציה ממוחשבת, מקינטוש ואלדין; תוכלו להמשיך לרוץ ולהגיע לאיזור הגיים בוי, הסגה והנינטנדו, תעצרו לאיזו שאלה או שתיים אצל הדוקטור ואת הסיום המוצלח שלכם תבצעו דרך הוויזים הכותבים, מורגן לה פיי ומדור התיחמונים החדש-ישן... לפני שתגיעו לקו המטרה עוד תספיקו להעיף מבט בסהרון ועלילתו האחרונה ו... זהו, נגמר העיתון.

נגמר? מה פתאום, זאת רק ההתחלה. עכשיו באמת תתחילו לקרוא עמוד אחרי עמוד - עד שיצא לכם הוויז.

חוצמזה הכנו לכם עוד הפתעה קטנה. כמתנה לכבוד הגיליון ה-30 שלנו, הכנו לכם משהו חדש. אתם סקרנים? יופי. אם תרצו באמת לדעת מה זה, תוכלו להתקשר כל יום משעה 17.00 או להשאיר לנו הודעה, לטלפון 03-5702654 - אל תדאגו, זה לא 056 או משהו כזה, ולשמוע דבר מדליק באמת. אז יאללה, טוסו לטלפון ובינתיים ממני ומהנבחרת - ביי וחג שמח.

ניר צוק

הודעה

תשובות לשאלות קוראים ומוויים בין השעות 14:00-16:00 בלבד. טל: 03-5794711.

גיים בוי

בשעה טובה החל יבוא מסודר - כולל חלקי חילוף - של משחק הטלוויזיה הנישא הפופולארי ביותר בעולם (מעל 15 מיליון יחידות) **נינטנדו גיים-בוי**. חברת באג מחשבים, יבואנית נינטנדו, הודיעה כי מעתה היא מספקת שירות למכשירי גיים-בוי, אפילו לאלו ששברו את המסך עקב הטלת המכשיר על הארץ בזמן כעס... כל אלו יוכלו לפנות למעבדת נינטנדו של באג. מחיר המערכת (כולל אחריות) ללא משחק - 319 ש"ח וכולל משחק הניתן לבחירה - 395 ש"ח.

הפשע משתלם ...לנינטנדו

הפשע משתלם... לנינטנדובית משפט אמריקאי חייב שתי חברות טאיווניות לשלם למעלה מ-24 מיליון דולר פיצויי נזיקין לחברת נינטנדו באמריקה. הם נמצאו אשמות בהעתקת 30 סוגי קלטות משחק של נינטנדו והפצתם ברחבי ארה"ב. חברת נינטנדו העולמית הודיעה כי היא תילחם בתופעת העתקת המשחקים בכל רחבי העולם, עד שתיפסק.

חברת הסרטים Warner Bros. עומדת להפיק סרט בשם זה, וחברת וירג'ין קיבלה את הזכויות לצילום נפרד של שחקני הסרט על גבי רקע כחול, כדי לשלבם במשחק מדהים שנועד למערכת ה-3-D-O האגדית. החברות מצפות שדבר זה יצור את הסרט האינטראקטיבי הראשון. השחקן הראשי יהיה סילבסטר סטלונה, והסרט יעלה על האקרנים בחורף הקרוב. המשחק יופיע גם בגרסאות של סגה, נינטנדו ואפילו מחשב ה-PC... תזכרו שקראתם על כך בפעם הראשונה בוויז!

ALADIN

חברת וירג'ין הכריזה על המשחק אלאדין

למערכת סגה מגה-דרייב. אחרי מאמצים רבים, הצליחו המתכנתים ליצור אנימציה מעולה, בדומה לסרט - והתוצאה אכן נראית נפלא.

זכרונות חדשים בסגה

חברת סגה קיבלה משלוח ראשון של זיכרונות מהדור הבא: FRAM.

זיכרונות אלו מאפשרים לאחסן מידע, ללא צורך בסוללת גיבוי, המונעת מחיקה וקיימת בקלטות רבות. הדבר מאפשר לשחקן להמשיך מן הנקודה בה הוא הפסיק לשחק, גם אם המכשיר כבה לפתע. הרכיבים החדשים קטנים יותר מהקיימים, ולכן אפשר יהיה להקטין את מימדי מחסנית המשחק.

SN PROGRAM PAD

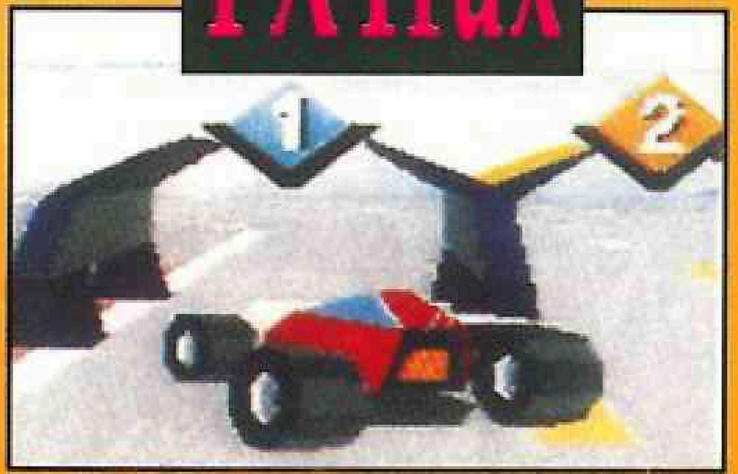
ג'ויסטיק הניתן לתכנות עבור הסופר נינטנדו. יש בג'ויסטיק סה"כ 15 כפתורים: 8 כפתורים רגילים של SNES (כולל Select ו-Start) ו-3 כפתורי פעולה הניתנים לתכנות, האטה, אוטומאטי, מצב וכיוון (מצב תכנות).

הג'ויסטיק הזה לומד למעשה את התנועות בזמן אמיתי, כך שתמרון או תנועה מסובכת יכולים להיות מתוכנתים לתוך אחד מכפתורי הלחיצה. מחיר משוער: למעלה מ-100 ש"ח בארה"ב.

KARAOKE

כך נראית מערכת Mega CD Karaoke, מלאה. הרעיון הוא הקרנת והשמעת מוסיקה של שירים ידועים על גבי מסך הטלוויזיה ללא פס הקול של הזמר. תפקידך כשחקן/זמר הוא לשיר לפי כתוביות המופיעות על המרקע ולפי המנגינה. זוהי צורת הבילוי המועדפת על היפנים...

FXTrax



משחק מדהים של נינטנדו המשתמש כמובן במעבד ה-SFX. שימוש בגרפיקה מהירה תלת-מימדית.

24 מגה של משחק שהוא ניסיון של חברת סגה להתחרות בגרסה החדשה למשחק - Street Fighter II של נינטנדו.

COOL SCREEN

ללא קשר לידיעה הראשונה, בארה"ב (בשלב זה), ניתן לרכוש מסכים גזעיים לגיים- בוי. מדובר בחמש מסגרות מסך הנצמדות למסך המכשיר במגוון סגנונות: דמויות ספורט, מפלצות, צבא וצבעים משוגעים. באמריקה הדבר בא למנוע ויכוחים בנוסח: של מי הגיים-בוי הזה...?

ETERNAL CHAMPIONS

VIRTUAL RACING

זהו צילום מתוך גרסת המגה-דרייב.

במשחק זה נעשה - בפעם הראשונה - שימוש במעבד ה-DSP החדש של סגה (מקביל למעבד ה-SFX של נינטנדו). התוצאה מדהימה!

ענק הטלפונים האמריקאי AT&T

עומד להתחיל בניסוי של חיבור הסגה מגה-דרייב דרך רשת הטלפונים למרכזי מידע (BBS) ולמשחקים רבי-משתתפים. לצורך העניין חוברו למכשיר מקלדת ומודם תקשורת.

עכשיו!

עכשיו כדאי יותר להיות

מנוי ל WIZ

הירחון למשחקי מחשב, טלויזיה, תפקידים ועוד

כל החותם או מחדש את המנוי לוויז,

יקבל כרטיס חברות אישי ויוכל להצטרף למועדון הוויזים. המועדון מארגן לחבריו הנחות, מבצעים, הופעות וצופרים שונים מדי חודש.

עשה מנוי ל– WIZ ותיהנה גם אתה מהזכויות הבאות:

☆ מנוי שנתי - 14 גליונות במחיר של -.140 ש״ח.

☆ מנוי לשנתיים - 28 גליונות במחיר של -.240 ש״ח.

☆ **כל מנוי מקבל 2 מתנות:**

או 1. הכולל 2 תקליטונים .P.C וספר-התניך של משחקי ה-.P.C משחק

או 2. משחק P.C ומצחייה-מאורר.

☆ **למנויים החדשים**–המתנות יישלחו כחודש לאחר קבלת הגיליון הראשון.

☆ בכל חודש יוגרלו בין כל המנויים 10 משחקי מחשב, מתנת באג גיימס

☆ הנחות גדולות ברכישת גליונות קודמים! ☆ חדש! כרטיס חבר!

אז למה אתה מחכה? חתום עוד היום על מנוי לWIZ
ואל תסתכן בהחמצה אפילו של גיליון אחד!

מבצעים לחודש ספטמבר ברשת חנויות באג עם הצגת כרטיס חבר:

1 מערכת משחק נישאת נינטנדו GAME BOY כולל משחק:349 ש״ח! במקום 395 ש״ח.

2 **הנחות בלעדיות על רכישת משחקי באג גיימס:**

	מחיר רגיל	מחיר לחברים
קירנדיה:	99	79
מלכודת הפיתוי:	99	79
אלוף החלל 2:	99	79

לכבוד WIZ מחלקת המנויים
ת.ד. 1409 בני־ברק
ברצוני לחתום על מנוי לוויז
14 או 28 גליונות (הקף בעיגול)
שילחו לי מתנה - סמן X
❑ משחק מחשב + ספר ותקליטונים
❑ משחק מחשב + מאורר - מצחיה
❑ אני מנוי חדש/ה ❑ אני מחדש/ת
שם פרטי ומשפחה ____________
תאריך לידה ____________
רחוב ________ מספר ________

עיר ________ מיקוד ________
טלפון ____________
מבקש/ת להיות מנוי מגיליון WIZ מס' __
❑ מצורפת המחאה על סך -.140 ש״ח במזומן עבור 14 גליונות.
❑ מצורפת המחאה על סך 240 ש״ח במזומן עבור 28 גליונות.
❑ הוראת חיוב בכרטיס אשראי: (הקף בעיגול) ויזה / ישראכרט / דיינרס
שם בעל הכרטיס ____________

מספר ת.ז. ____________
בתוקף עד ____________
מספר כרטיס ____________
חתימת בעל הכרטיס ____________
● החיוב ב–4 תשלומים חודשיים של 35 ש״ח עבור 14 גליונות, סה״כ -.140 ש״ח
● החיוב ב–4 תשלומים חודשיים של 60 ש״ח עבור 28 גליונות, סה״כ – 240 ש״ח.

PC לומדות

מאת: שחף בן-צור

קום והתהלך בארץ

התוכנה פספורט מיועדת למבוגרים שביניכם (אני מתכוון להורים!) אבל היא תתאים גם לאלה שמתקשים בשיעורי גיאוגרפיה ועדיין ממקמים את הנגב ליד סוריה... (כמוני!).

התוכנה "פספורט" הינה תוכנה חדשה המבטיחה להתעדכן אחת לשנה (וטוב יעשו המתכנתים אם יתעדכנו בתדירות גבוהה יותר), ומכילה בתוכה מאגר **מלא ומושלם** על ארץ ישראל. בתוך מאגר המידע תוכלו לקבל נתונים על ישובים בארץ (היסטוריה, טיולים כדאיים, מקומות לינה) ועל מסלולי טיול ונסיעה.

אחד מהדברים המייחדים את התוכנה והופכים אותה לכדאית לקנייה, היא האפשרות לתכנן מסלול מבלי להתאמץ במיוחד. לדוגמה:

אם ברצונך לקבוע מסלול נסיעה מכפר נחום שבצפון לאשדוד, ציין על גבי המפה את נקודת היציאה ואת נקודת היעד והתוכנה תקבע לך מסלול. תוכל גם לשלוט על אופי המסלול, למשל: אם הנוף חשוב לך ואילו המהירות וזמן הנסיעה פחות חשובים, תשנה התוכנה את המסלול המוצע בכך שתעקוף את הכנרת ותיסע דרך נופים. התוכנה גם מאפשרת לך לקבוע כי הזמן הוא גורם חיוני אולם הביטחון חשוב לא פחות (הכוונה להמנעות מנסיעה באיזורים מועדים לפורענות ושטחים צבאיים מסוכנים) ואז יקבע לך מסלול בהתאם.

במסלול שנבחר תוכל לקבל מידע על אתרים שונים (כולל תמונות ושעות פתיחה) ומידע נוסף לפי בחירתך (גם מקומות לינה). את מקומות הלינה תוכל "לסנן" לפי דרישותיך, לדוגמה: אם אתה חייב טלוויזיה בחדר ובריכה, תקבל רק את המקומות העונים על דרישות אלה לפחות. תוכל לקבל גם מידע על מסלולי טיול (ושוב גם כאן אתה יכול "לסנן" מסלולים לפי רצונך: טיול למיטיבי לכת או לכל המשפחה, באיזו תקופה בשנה ואיזה סוג טיול).

התוכנה מאפשרת להתקרב למפה בקני מידה שונים עד פירוט של כבישים, ומחשבת את המרחק ואת זמן ההגעה על פי המהירות שתדרוש ממנה (ברירת המחדל שלה היא המהירות המותרת בארץ, אולם תוכל לקבוע כי בין חיפה לתל-אביב אתה נוסע 130 קמ״ש אם תרצה.)

התוכנה היא רעיון נפלא ויכולה לשמש תחליף לכל מדריכי הטיולים למיניהם (היא גם תתפוס פחות אבק מכל הספרים האלה שמוציאים פעם בשנתיים כשרוצים לצאת לחופש). רצוי כי להבא היא תספק גם מידע על מלונות שונים (כמו באילת ובטבריה) ועל חופים שונים.

> בקיצור: תוכנה ברמה מעולה, שתשמש את הקונים אותה גם אם הם לא יוצאים מהבית בכל יום. שווה את המחיר? קצת יקר אבל שווה! (בתקווה שהחברה תעמוד בהבטחתה לעדכן את התוכנה לפחות פעם בשנה - ושוב, רצוי לפחות פעמיים בשנה).

הקסם שבצבע

תוכנות ציור בארץ יש בלי סוף, ולמען האמת לא התלהבנו במיוחד לראות עוד תוכנה שמבחוץ נראית בדיוק כמו האחרות. אבל, לאחר שהעלינו את התוכנה, הופתענו לטובה. לא מדובר בתוכנת ציור פשוטה שבאה ללמד את המשתמש כיצד לצייר, אלא בתוכנה שכל מטרתה היא לגרום הנאה למשתמש בה.

האפשרויות של התוכנה הן מגוונות ולא שיגרתיות. נוסף על הדברים הפשוטים (ריבוע, עיגול, קו וציור חופשי) אפשר לצייר ריבועים בשרשרת, לשים חותמת (יש כ–160 חותמות שונות מוכנות וכמובן אפשר ליצור עוד), לצבוע בצורה מהנה את הציורים המוכנים, לשלוט על גודל, להפוך חלקים מהתמונה, למלא את התמונה ברקעים יפים כמו בלונים ועוד ועוד ועוד...

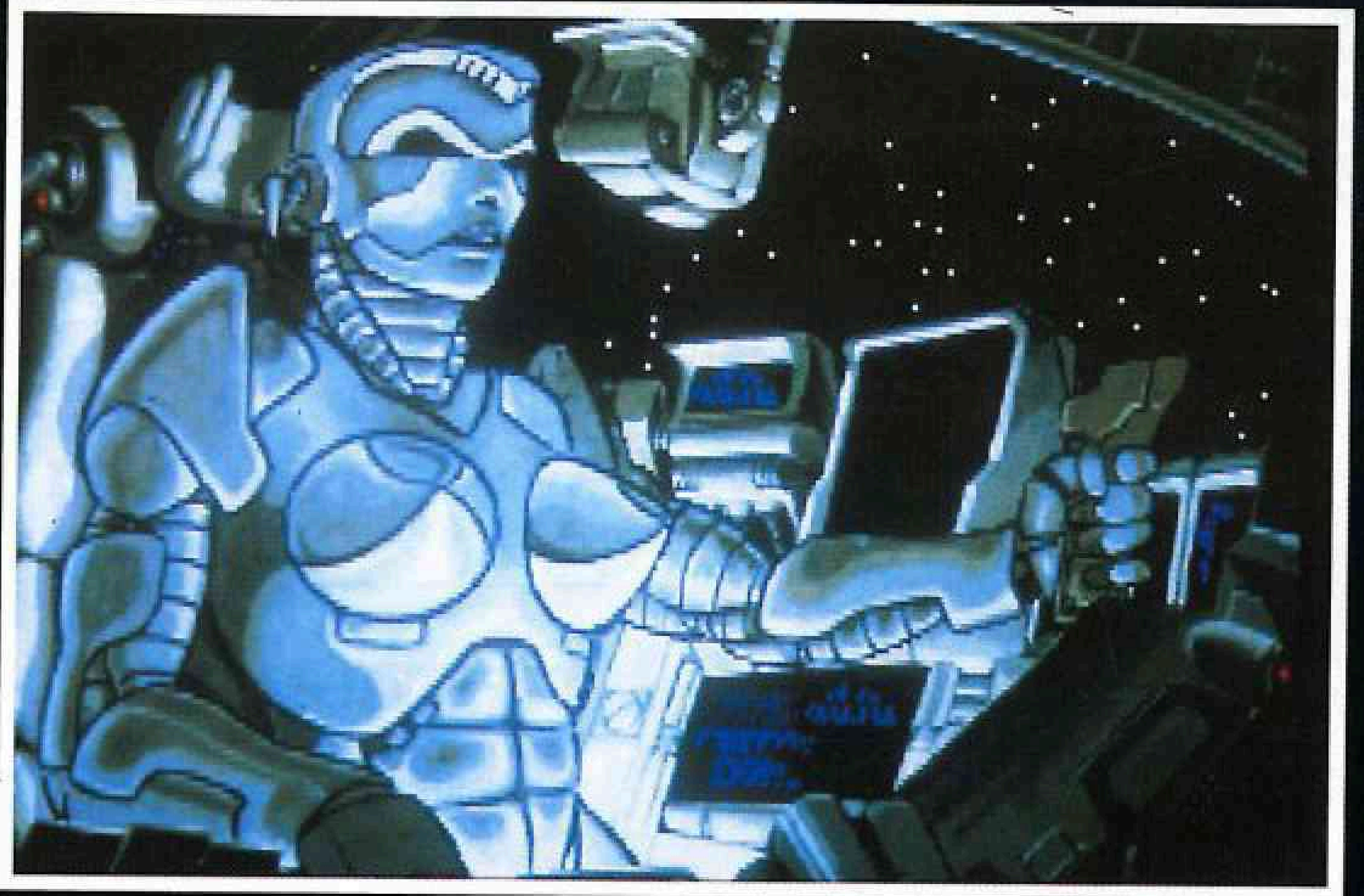
אם יש ברשותכם כרטיס קול, תוכלו גם להאזין למנגינות יפות (ביניהן: מקג'יוור, מכסחי השדים, מלחמת הכוכבים ועוד...) תוך כדי עבודה, ואם ברשותכם מדפסת - תוכלו להדפיס את הציור ולתלות אותו בחדר מאחורי הארון (שאף אחד לא יראה את השטויות שאתם עושים).

זוהי תוכנה מהנה שגם המבוגרים ישמחו להעיף בה מבט, אך ההנאה שמורה רק לכם!

> בקיצור: ילדים עד כיתה ה' יהנו מאוד מהתוכנה ומכיתה ה' ומעלה - עלולים "לנטוש" אותה לאחר מספר פעמים.

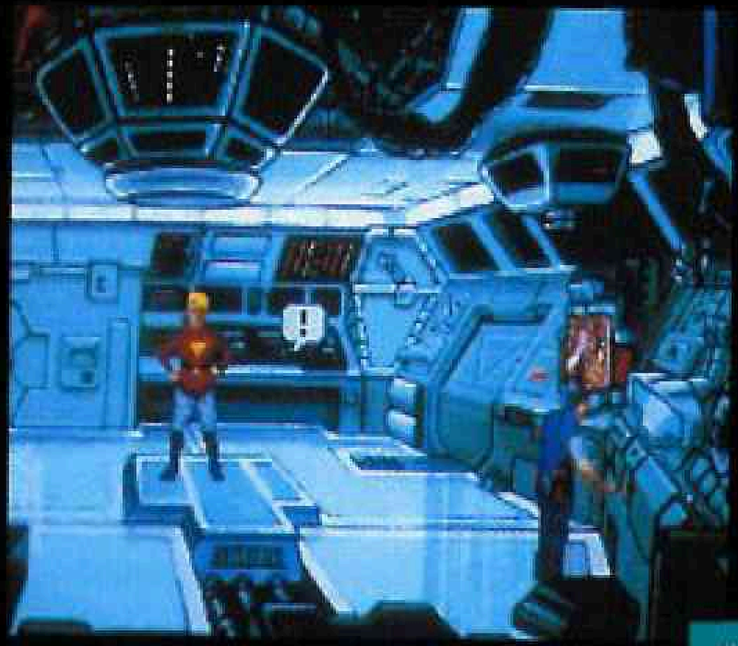
חקירה מצולמת

גיבורנו הנודע רוג׳ר ווילקו, יוצא שוב למסעותיו בחלל, בחיפושיו אחרי אשתו אותה הוא ראה במשחק הקודם (SQ4). הפעם הוא קיבל פיקוד על ״חללית הזבל״ עם צוות, שכל חללית אחרת בצי, לא מוכנה לקבל. עליו להסתובב ברחבי הגלקסיה ולהגיע לכל מקום שרגל... אופס, זבל-אדם לא ניקו בו. רובוט ממין אישה רודף אחריו, הפוקואידים המעוותים מנסים להשתלט על העולם - כן, בהחלט זו הרפתקה לגיבורנו.



1 באקדמיה עליך להיות חכם, זריז, מתמיד... כדי להעתיק את התשובות מהשכן שלך.

3 סטארקון - מרכז החלל שלך.



5 סקוטי יעזור לך לרדת לכל מקום (שימו לב למשחק שלמעלה).

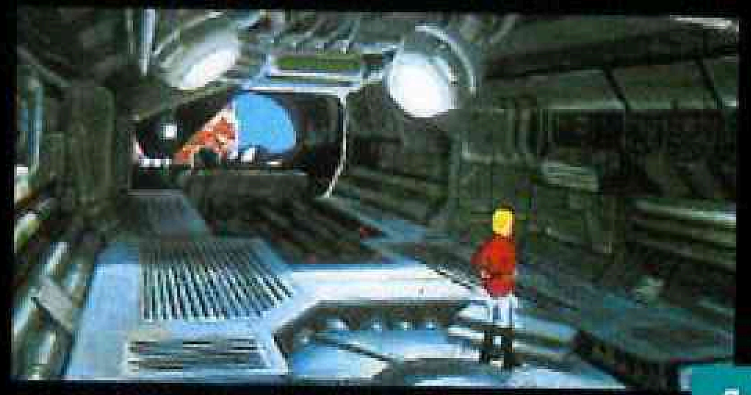
2 המשימה הראשונה, הצוות הנפלא והכיסא ה״מרעיש״.

4 הפעם אחריך רודפת - המחסלת.

6 בננה - היא הנשק החזק ביותר נגד רובוטים.

PC

SPACE QUEST 5



7 הייה זריז - זוהי החללית של המחסלת.

11 תחנת מחקר - הנוף יפה!

15 קרב איתנים בחלל.

8 ספייקי החבר שלך יכול בהחלט לשמש כפותחן קופסאות.

12 אופס... אלה הם חיי הזבוב!

16 הגיע זמן לנטוש!

9 טיפת מים אחת מספיקה כדי שקופי-חלל ישתלטו על המקום.

13 טיול קטן בתוך בטנה של החללית ״גוליית״.

17 צוות טוב, חללית מהירה, אשה יפה - מה עוד צריך גיבור החלל?

10 סקוטי שוב בצרות.

14 ההצלה - עכשיו אנו יודעים היכן היא מחזיקה את האקדחים!

עליך להשתמש בכל חוכמתך כדי לצאת מהמצבים המבישים. הפעל את עובדיך הנאמנים וחפש בכל מקום בגלקסיה אחר הזבל והצל את חבריך את עצמך ואת העולם מהזיהום המאיים להשמידכם.

זכור! כשתהפך לזבוב אל תשכח שאתה בן-אדם.

מבצעים לסוכות

BUG

מבחר עצום ומגוון של כל משחקי התפקידים מן החברות FASA ו-ICE

חדש!

סגה מסטר סיסטם

1. הגיעו מבחר קלטות מבוקשות שאזלו.

2. על כל רכישת קלטת-קבל קלטת נוספת באותו שווי חינם!

3. ג׳ויסטיק כידון (49 ש״ח) + קלטת מכוניות (99 ש״ח) - **99** ש״ח (הנחה של 49 ש״ח).

4. קנה מתאם קלטות מסטר סיסטם לגיים גיר וקבל שתי קלטות מסטר סיסטם חינם!
(מתוך רשימת משחקים).

Nintendo

מערכת נינטנדו NES הכוללת:
מכשיר, שני ג׳ויסטיקים, אקדח אור ושטיח.
מחיר מבצע: **599 ש"ח** במקום 750 ש״ח (הנחה של 151 ש״ח).

*** כל המבצעים בתוקף עד סוף חג סוכות או עד גמר המלאי.**
*** המחירים הינם במזומן.**

PC

1. ג׳ויסטיק Warrior (65 ש״ח) + משחק מאורת הדרקון 1 (99 ש״ח)
מחיר החבילה: **119 ש"ח** במקום 164.- ש״ח (הנחה של 45 שח)
2. חבילה של שלושה משחקים במחיר מיוחד:
נער הסקטבורד (79 ש״ח)
מלכודת הפיתוי (99 ש״ח)
בעקבות אקסקליבר (99 ש״ח)
מחיר החבילה: **177 ש"ח** במקום 277 ש״ח (הנחה של 100 ש״ח)

מבצע היכרות

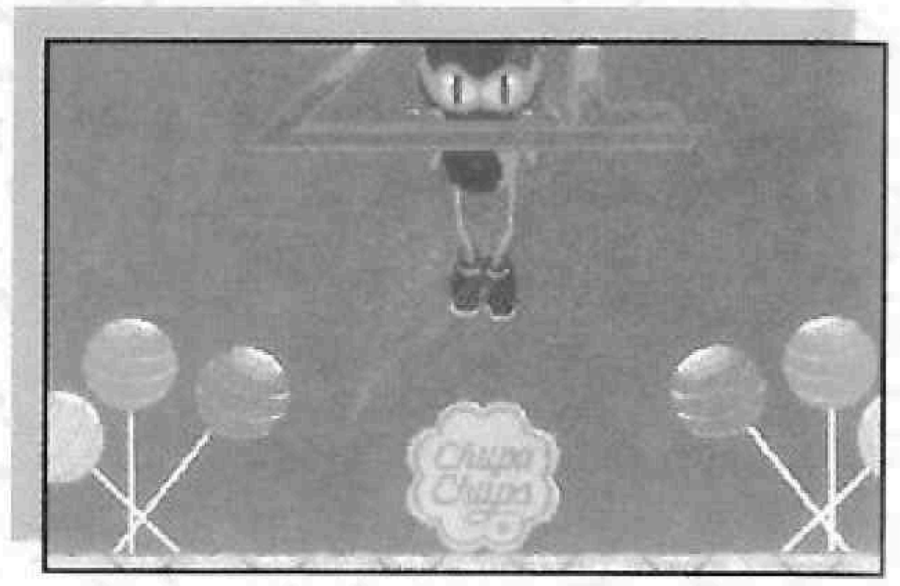
עם מערכות המשחקים הטובות והנמכרות בעולם!

GAME BOY

SUPER NINTENDO

ברשת חנויות באג: **תל אביב:** דיזינגוף סנטר, שער 5, 03-5288281; **רמת השרון**-סוקולוב 49, 03-5490720; **כפר סבא**-מרכז אהרוני, ויצמן 50, 09-911184; **נתניה**-קניון השרון, קומה ב׳ , 053-625826; **נס ציונה**-קניותר, 08-405808; **רחובות**-פסגי חלפון, הרצל 175, 08-471432; **ירושלים**-קניון ירושלים, שער איריס, 02-793252; **בת ים**-קניון בת ים, יוספטל 92, 03-5518897.

ZOOL



מאת: דוד אידלס

כל הצרות מתחילות אחר הצהריים. אחרי יום עבודת הנינג׳ה המפרך, ZOOL נשאב דרך שער בין העולמות על ידי כוח מיסתורי. אותו כוח מיסתורי שולח אותו למסע אתגרי דרך שישה עולמות מסוכנים המלאים בירִיבים ובכמה חפצים יעילים. אם הוא יכשל... הוא לא ילבש יותר את נעלי הנינג׳ה שלו ולא ישתה שוקו מול האח המבוערת שבביתו.

למרות שאתה רוצה להתחיל מיד את המשחק, כדאי לזרוק תחילה מבט על מסך האופציות. בנוסף לאפשרות לבחור שליטה בג׳ויסטיק או לשנות את מקשי הכיוונים, ניתן גם לבחור בין 3 מהירויות תזוזה, 3 רמות קושי, 4 סוגי מוסיקה ועד 5 המשכים למשחק. למעשה זה אומר שתוכל לעשות את הפעילות קשה או קלה כפי שתרצה - ואם לא תרצה אז גם לא תשמע שום מוסיקה, או תקבל אופציה לרעשי משחק טובים יותר.

אתה נכנס למשחק... כל ששת העולמות מחולקים לשלושה שלבים ובסוף השלישי רובץ לו הבוס. המסך זז בצורה חלקה לשמונה כיוונים שונים, ZOOL מסוגל לבצע שבע פעילויות בסיסיות - כמו לרוץ, לטפס על הקירות ולהסתובב באוויר כשהוא מניף את חרבו והוא יכול גם להשתמש בששה כלים מיוחדים, כמו פצצות חכמות ומגנים. גרפיקת המסך-המלא מרשימה לאורך כל המשחק, ומשופעת באנימציה טובה, המון פרטים קטנים וכמובן אלפי צבעים.

כמה מהשלבים כוללים מסכי בונוסים נסתרים שבהם ניתן למצוא כל מיני תוספות. בכל השלבים ישנם סודות נסתרים - אם זה חדר סודי, חפץ המעניק עזרים שונים אחרי שבועטים בו או סדרת פאזלים המעניקה נקודות נוספות. הסודות הללו והרצון לצבור כמה שיותר נקודות מעניקים ל-ZOOL חיי משחק ארוכים מספיק. אפילו אם גמרת אותו, סביר להניח שפספסת משהו בדרך.

האויבים

משתנים לפי צורתו של העולם - במצב מסוים יתקיפו אותך ממתקים, דגים ואפילו פירות. כלים מיוחדים ושני הנשקים הבסיסיים (שוריקנים וחרב מסתובבת) עושים את החיים שלך להרבה יותר קלים, אך תוכל גם לקפוץ על ראשיהם של האויבים מגובה רב אם תרצה. (לא כדאי לעשות זאת כאשר אתה עומד מול הבוס: כל אחד מהם דורש ממך תיחכום מיוחד כדי להביסו).

השמדה של כל דבר שזז היא לא רק עניין של הישרדות - בדרך זאת תוכל לקבל פרסים שונים או תוספת כוח. תוספת הכוח באה כפיצוי על הרגעים המעצבנים שבמשחק: למשל יכולת האויבים לתקוף אותך מכל הכיוונים ויכולתם להיווצר שנית, כך שלפעמים עליך להשמיד את האויב - שנית - אחרי שכבר הבסת אותו קודם.

המשחק מרשים מאוד. האתגר לשמור על שיווי המשקל שבין מהירות הריצה לבין איסוף נקודות מירבי הוא מטריף, ויש כאן מספיק דברים סודיים כדי להחזיק אותך מתוח בחיפוש אחר נקודות בונוס נוספות, אפילו אחרי שגמרת את המשחק. תוסיף על כך את שלוש רמות הקושי והאופציה המשתנה של המסכים - והרי לך אחד ממשחקי הפעולה הטובים ביותר על ה-PC.

הויקינגים האבודים

מאת: עידו שמש

PC

בהתחלת היום נראה היה שזה הולך להיות עוד יום רגיל בחייהם של שלושת הויקינגים: אולף, אריק ובלוג. הם הלכו בבוקר לעבודה וחזרו בערב הביתה, אבל אז, באמצע הלילה, באה חללית לשמים השקטים של עמק הויקינגים, ושאבה מבתיהם את שלושת הויקינגים המסכנים. כשהתעוררו גילו שהם נמצאים בחללית של טומטור - צייד החיות הבינגלקסי המתועב. עד כאן ההקדמה ועכשיו למשימתך: עליך להבריח את שלושת הויקינגים אל מחוץ למכונה, דרך מבוכים, עד שיגיעו בחזרה לביתם. כדי להצליח במשימה עליך לעבור דרך 37 רמות מטורפות וגדושות במפלצות, טריקים, והרבה צחוק. בדרך תמצא אבזרים שיעזרו לך להגיע לסוף השלב לדוגמה: פצצות, אוכל, מגפיים וכדומה. תוכל לגלות מעברים סודיים בהם תמצא אביזרים שיעזרו לך בהמשך, ודלתות סודיות.

כל ויקיניג מתחיל את המשחק עם שלוש נקודות חיים ולכל אחד מהם יש את הכישורים שלו:

אריק הוא הסייר שבחבורה ואם תיתקל במכשולים בדרך (יש הרבה כאלה) הוא הויקיניג המתאים כדי לעבור אותם.

בלוג נושא חרב אדירה וקשת בעזרתם הוא משמיד את המפלצות ושאר האויבים שבדרך, (ובעזרת הקשת פוגע במפסקים של המבוך.)

אולף הוא בעל המגן ולכן את התענוג (המפוקפק) של ספיגת הירִיות יקבל הוא. בעת הצורך המגן משמש כמצנח.

תוכל לקבל רמזים במהלך המשחק מיצורים ומסימני שאלה. חשוב מאוד לתכנן את השלב נכון, כי רק אם תנצל את כל התכונות הויקינגיות באופן נכון, תעבור את השלב.

הגרפיקה במשחק מהממת ולאורך כל השלבים במשחק היא תלווה אותך בתפאורות של יערות, מערות, שדות ועוד. הקול במשחק מאוד מודגש בפתיחה ולאחר מכן כמעט דממה - וחבל!. קשה מאוד שלא להתמכר למשחק מסוג זה המשלב חשיבה, פעולה, והמון המון טריקים והומור. אני אישית נהניתי מהמשחק ולפי דעתי הוא שווה את המחיר. המשחק גם ידידותי ומאפשר לך להפסיק אותו ולהתחילו מחדש על ידי קוד שתקבל בסיום שלב. (במשחק עליך להביא את שלושת הויקנגים לסוף השלב ואם לא תביא את שלושתם לא תעבור את הרמה.)

לסיכום: משחק נחמד וממכר שכיף לשחק בו. משלב המון סוגי משחק - פשוט מעולה!.

PC

מאת: שחף בן-צור

SPACE HULK

אנו חייבים להודות כבר בהתחלה כי הדעות לגבי המשחק הזה חלוקות בקרב חברי הנבחרת שלנו. המשחק עצמו הוא משחק אסטרטגיה נחמד שמצריך (כמו כל משחק אסטרטגיה) הפעלת המוח.

המשחק מתרחש בעתיד, (כמה מפתיע!) בזמן שבו החלו להופיע בכל כוכבי הלכת המוכרים לאנושות אנשים בעלי יכולת טלקינטית (יכולת להזיז דברים על ידי חשיבה). אנשים אלה נרדפו על ידי האנשים הרגילים בחלק מהכוכבים. הם הוצאו אל מחוץ לחוק ואבוי היה למי מהם שנתפס - הוא היה נידון מיד למיתה והתעללויות מצד האנשים הרגילים שפחדו (ובצדק... מיד תבינו גם למה) מהם.

אולם היו גם כוכבים אשר חוקקו חוקים שהגנו על אנשים בעלי כישרון מיוחד זה, ואף הרשו להם לבצע "ניסיונות" שונים על מנת לפתח את כישוריהם. "ניסיונות" אלה הם שהביאו בסופו של דבר לאסון הנורא.

חלק מהאנשים בעלי יכולת הטלקינזיס, היו בעלי עוצמה כה רבה, עד שפתחו פתח ביקום המקביל לנו אשר בו השתכנו יצורים מפחידים, ומיותר לציין כי אוהבי בשר אדם הם (אחרת אין משחק!). אף אחד לא יכול היה להצביע מה בדיוק גרם לכך ומי בדיוק פתח את הפתח ליקום המקביל. אולם דבר אחד היה ברור בשטח - הפתח נפתח ללא אפשרות לסוגרו והיצורים החלו להיכנס ליקום שלנו.

ברגע שדרכה כף רגלו (אם אפשר לכנותה כך) של יצור על כוכב לכת אחד - אפשר היה להיפרד מאותם תושבים אשר מזלם בגד בהם והתיישבו על אותו כוכב. תוך מספר שנים השתלטו היצורים על רוב הכוכבים של האנושות וגם אלה שעדיין היו עצמאים (עדיין...) היו נתונים לאיום מתמיד או בעיצומה של מלחמת הישרדות.

ואז... ביום בהיר אחד... עלה מתוך חורבות האנושות אדם יחיד בעל כוח טלקינזיס שאין שווה לו בכל הגאלקסיה, והחל להילחם ביצורים אלה. את עוצמת כוחו הסופית איש לא יודע, אך האיש גירש עד מהרה את היצורים לעולם ממנו באו

(בלי לסגור את הפתח) וקיבל את תואר "הקיסר", שליט האימפריה האנושית החדשה. היום, לאחר כ-10,000 שנה, הקיסר עדיין שולט על האימפריה ונמצא במלחמה מתמדת עם היצורים מהיקום המקביל, אשר מנסים מדי פעם לחזור ליקומנו ולהרוס הכל מחדש.

לעזרת הקיסר עומדים ה-space hulks (ענקי החלל - בתרגום חופשי) שהם למעשה אנשים המצויידים בשריון חזק ובעל עוצמה מדהימה. אתם, קוראים נכבדים, מתכבדים לשלוט על "מחסלים" אלה.

מטרת המשחק היא לקבל עליכם משימות מהקיסר ובעזרת המחסלים שלכם לנסות ולבצע אותם מבלי להיטרף על ידי היצורים.

המשימות של הקיסר כוללות, בדרך כלל, מעבר במבוכים מפותלים כאשר על המסך מוצגות כל נקודות הראיה מכל המחסלים שברשותך (אם מחסל אחד יצא מכלל פעולה - תראה מסך עם הפרעות). המחסלים מבצעים, כאמור, משימה מטעם הקיסר והם יכולים (אם היצורים אינם מפתיעים אותם קודם) להרוג את היצורים במחי יד. אל תחשבו לרגע כי הדבר קל - המבוך מפותל והיצורים באים לפתע ממארבים בקיר שלשמאלך.

תשאלו: אז מה המחלוקת בין אנשי הנבחרת (המאוחדים בדרך כלל)? - חלק טענו כי המשחק עצמו מנוהל בצורה שגרתית מאוד (חמישה מסכים כאשר במסך האמצעי, שהוא לא גדול במיוחד ותופס כרבע מהמסך בלבד, מנוהל כל המשחק) ואילו אחדים מהנבחרת טענו כי זהו משחק אסטרטגיה מלהיב, עם הרבה הרבה כוח ומחשבה.

עוד דבר שגרם לאכזבה היא העטיפה בה הגיע המשחק - על העטיפה נראה כי המשחק מצוייד בגרפיקה חדשנית והרבה פעולה ואילו על המשחק בפנים כל הגרפיקה והפעולות נעשות על חלק מהמסך ולא על כולו.

ציונים:

סוג משחק: פעולה (אסטרטגיה)
גרפיקה: ●●●
צליל: ●●●● (מדבר לפעמים)
כיף: ●●●
כללי: ●●● וחצי
שווה את המחיר? תבקשו בחנות לראות קודם את המשחק ותחליטו אתם אם הוא שווה את הכסף או לא (יש אנשים בנבחרת שהיו נמנעים מכך).

FORMULA 1 GRAND PRIX

אם כל שאיפותיך הן להתחרות נגד הטובים ביותר, אז יש לך רק ברירה אחת: המשחק "פורמולה אחת גרנד פרי" של חברת MICROPROSE.

זוה המשחק היחידי שבו משוחזרים בתלת מימדיות כל 16 מסלולי תחרויות הגרנד פרי. כאן תוכל לשנות ולעדכן את הצירים, הבלמים ושאר החלקים של מכוניתך. חמש רמות הקושי יאפשרו לך ללמוד בהדרגה את היכולות הבסיסיות בנהיגת מכוניות המירוץ המהירות מסוג פורמולה אחת. כאן תוכל לבחור בין שישה סוגים של מבנה הצמיגים, שאותם מחליפים לך בתחנות שירות על חשבון זמן הריצה בתחרות. כיסוי טלוויזיוני מאפשר לך לעקוב בנפרד אחר כל מכונית המשתתפת בתחרות, ולהיות במרכז העניינים בכל מקום על המסלול. ישנה גם אופציה של משחק תחרותי בין שני מחשבים דרך המודם שברשותך או דרך ממשק תקשורת טורי.

למה להוביל את החבורה, כאשר אתה יכול להשאיר אותם רחוק מאחור?

■ LOOM

ספי קראוס ממבשרת ציון

- ★ בצע על הדרקון קסם אשליה או שינה.
- ★ בצע על המדרגות השבורות את קסם הגילגול, אבל הפוך.
- ★ בצע על ראסטי קסם אשליית דמות.

עדי פירגנג מבת ים

- ★ בהתחלה, רד אל הכפר והיכנס אל האוהל הגדול משמאל.
- ★ באוהל קח את מקל הקסמים ועשה קסם פתיחה על הביצה.
- ★ צא מהאוהל והיכנס לאוהל עם הבדים והסיר.
- ★ קח את ספר הקסמים, הפל את הקנקן על השולחן (גע בו פעמיים) ותקבל קסם הורקה.
- ★ לך אל הסיר, גע בו ותקבל ממנו קסם צביעה. צבע את הבדים בחדר.
- ★ צא מהאוהל ולך בשביל השמאלי אל היער עד שתגיע לבית הקברות. גע בשיחים עד שיצא ינשוף.
- ★ קרא את החידה על גבי המצבה בבית הקברות.
- ★ אם ראית ינשוף, גע בכל חור ביער. החור האחרון יתן לך קסם ראיית לילה.

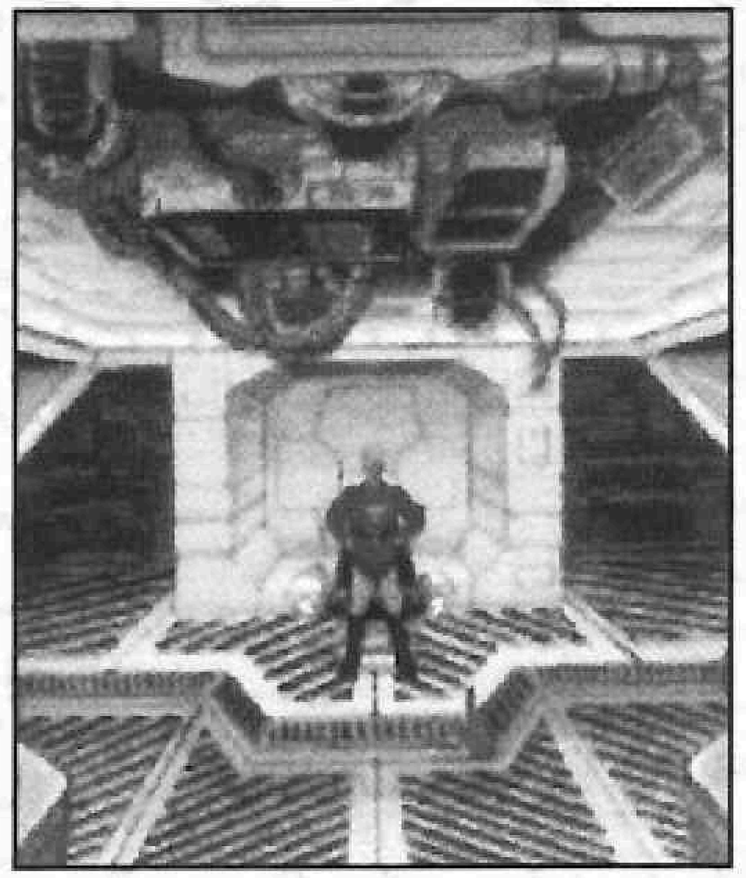
אייל לוזון מירושלים

- ★ באי הראשון עלה על הצוק והשתמש בלחש הפתיחה על השמיים.
- ★ לאחר שפתחת את השמיים, רד לשפת הים, קפוץ למים ועלה על גזע העץ.
- ★ בסופת הטורנדו בים עשה לסופה לחש סיבוב הפוך.
- ★ קח מהרועים את לחש ההיעלמות והשתמש בו על הפועלים במגדל הזכוכית.
- ★ את הכבשים במרעה הפוך לירוקות בעזרת לחש הצבע.
- ★ במערת הדרקון הפוך את הזהב שמתחת לדרקון לקש.
- ★ כשאתה יוצא מהמערה, עשה למדרגות לחש סיבוב הפוך.

■ SPACE QUEST 5

אלון פיינר ממושב בצרה

- ★ במבחן צריך להעתיק מזה שיושב בצד ימין.
- ★ כשאתה על הכוכב KU, לך למעלה לענף. לאחר שתיפול קח את הענף.
- ★ השתמש בענף על עץ הבננות (ליד המנהרה).
- ★ לך למעלה ודרדר את הסלע בעזרת הענף. אחר כך לך לבול העץ, וכשהרובוטית תבוא, שים לה את הבננה בגב.
- ★ שים את ספייק במעבדה שלך בתוך החבית.



יונתן נאמן מרמת אביב

- ★ ב- SPACE BAR, כדי להציל את קליפי, לך אל אנשי הספינה שלך ושים את השקית הצהובה בתוך האלכוהול (המשקה האדום).
- ★ שגר את עצמך לחללית, קח את ספייק וחזור ל-SPACE BAR. לך ימינה וחכה שהאנשים ילכו. אז לחץ על הכפתור בלוח הבקרה, לך אל התא של קליפי ושחרר אותו בעזרת ספייק.

■ KINGS QUEST 5

ספי קראוס ממבשרת ציון

- ★ כשתראה שחתול רודף אחרי עכבר ליד המאפיה, זרוק עליו את המגף שלקחת מהמת במידבר.
- ★ זרוק לכלב שליד נחיל הנמלים את המקל שלקחת מהעץ שנמצא עליו קן הדבורים.
- ★ בעיר, קח מהחבית את הדג שבתוכה.
- ★ קח את המטבע שנמצא ליד הכרכרה השבורה בעיר.

רועי אשל מרמת גן

- ★ תן לנשר אוכל.
- ★ קח מהקן את התכשיט.
- ★ קח את תוף מרים אחרי שהצוענים הולכים. תופף בתוף לנחש כדי שהוא יתן לך לעבור.
- ★ שבור קריסטלים בעזרת הפטיש וקח אותם.
- ★ זרוק את הפאי על מפלצת השלג.
- ★ זרוק את הנעל על החתול שרודף אחרי החולדה.
- ★ השתמש בקריסטל על הפסלים שלפני טירת המכשף.
- ★ למד את הקסמים שבספריית הקוסם.

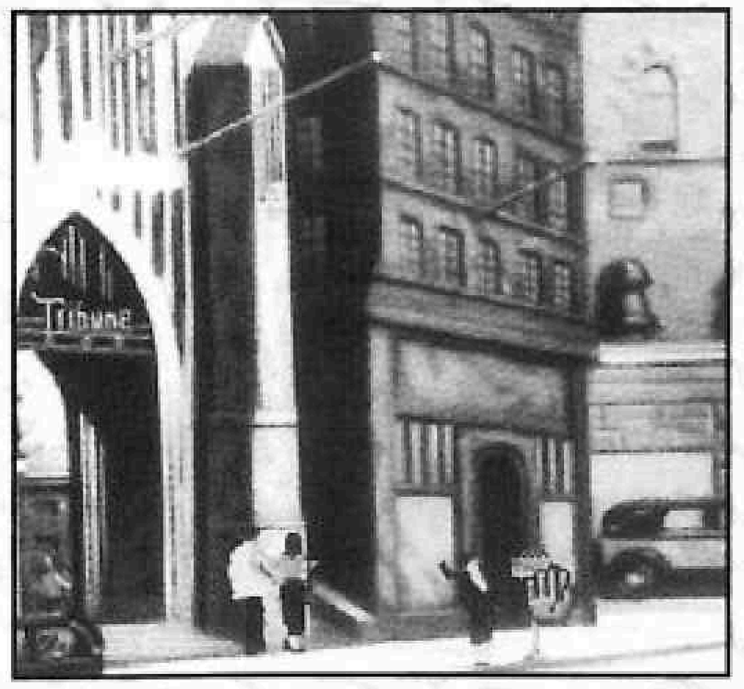
רון קדרון מהרצליה

■ POLICE QUEST 1

- ★ כדי לסלק את האופנוענים מהפאב, קח את האלה מהמכונית. אמור להם להזיז את האופנועים ואז השתמש באלה.
- ★ כשתעצור את הנהג השיכור, עשה לו מבחן פיכחות. אל תסכים לשים עליו אזיקים מלפנים.
- ★ לאחר שהשגת את המכונית הכחולה מהדגם החשוד, אל תצא מהמכונית. הזעק תגבורת וחכה עד שיגיע שוטר. צא מהמכונית עם אקדח שלוף. פקוד על הנהג לצאת, להרים ידיים ולשכב על הרצפה. כבול אותו וערוך עליו חיפוש. חפש בתא הכפפות של המכונית ובתא המטען.
- ★ לאחר שתשחק פוקר עם הפושעים בפעם הראשונה ותשוב לחדר, חכה שיבואו השוטרים לתת לך הוראות וכסף. בקש מאחד מהם את המשדר.

■ פיגיון הדמים

- ★ קח את הכדור מפח האשפה ותן אותו לילדים המשחקים ברחוב תמורת זכוכית מגדלת.
- ★ קנה בעזרת כרטיס החינם סנדביץ' ותן אותו לפקיד במשטרה. בתמורה יגלה לך מידע חשוב.



■ POLICE QUEST 2

- ★ התקשר ל-411 כדי להשיג מספרי טלפון של מרי ושל משטרת סטילטון.
- ★ כשאתה לוקח ציוד לילה, בדוק את כל מיכלי החמצן וקח את זה שמכיל כמות חמצן גדולה ביותר.
- ★ לפני שתטוס לסטילטון, התקשר לקולבי ולמשטרת סטילטון והזהר אותם מפני ג'סי ביינס.
- ★ לך למטווח פעמיים: בתחילת היום הראשון ולפני שאתה טס לסטילטון.
- ★ כשתצלול באגם, חפש את התג של השוטר היינס, את הסכין של ג'סי ביינס ואת הגופה של לואיס פייט.

■ POLICE QUEST 3

- ★ לאחר שהאיש המטורף יזרוק את התג שלך למים, חפש בבגדיו וזרוק את המפתחות שלו לנהר. השתמש באלה כדי לגבור עליו. ערוך עליו חיפוש.
- ★ לפני שתיסע לבית המשפט כדי להעיד נגד הנהג העבריין, קח את דף הנתונים של מד המהירות מתא הכפפות של מכונית המשטרה.
- ★ כשהשוטרת תצא מהמכונית ותשאיר את הארנק שלה, קח את המפתחות שלה, שכפל אותם בחנות והשב אותם לארנק.
- ★ בדוק במחשב אם יש קשר בין התיקים 199144, 199137 ו-199124.
- ★ נסה לחפש עד ראיה בעזרת העיתון.

■ KING QUEST 4

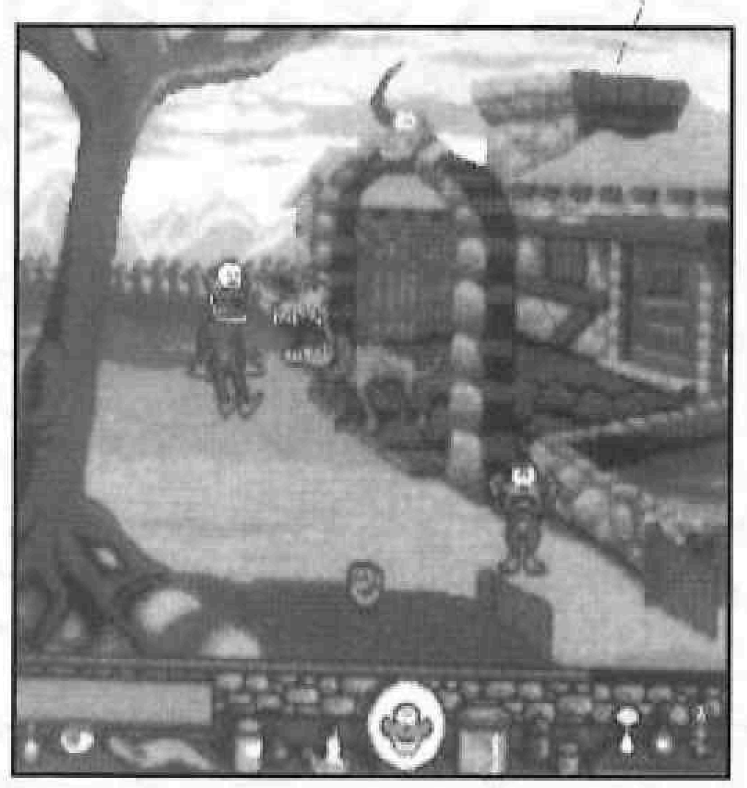
- ★ שחה שמאלה מהרציף אל האי של גנסטה. קח נוצת טווס ושחה שמאלה מהאי. כשהלויתן יבלע אותך, לך לצד השמאלי של הלשון וטפס ימינה ולמעלה לסירוגין. אל תתקרב לקו החיצוני של הלשון.
- ★ היכנס לבית הענק וזרוק עצם לכלב. עלה לקומה השנייה וקח את הגרזן. רד למטה והסתתר בארון.
- ★ אם תאיים בגרזן על העצים המכושפים, הם לא יפגעו בך.
- ★ כשמכשפה אחת תרדוף אחריך, התקרב בזהירות לשתי המכשפות האחרות וגנוב מהן את העין.
- ★ היכנס לבית הנטוש בלילה. כשתיתקל ברוח, הבט בה. לך לבית הקברות ומצא את המצבה המתאימה. חפור והשב לרוח את החפץ שלה.
- ★ במטבח של הטירה תמצא את החפצים שנלקחו ממך.
- ★ לאחר שהרגת את לולוט, קח מהמחסן את תיבת הפנדורה ואת התרנגולת. שחרר את חד הקרן מהאורווה והשב את התיבה למקומה.

אביטל רשף ואמרי מרמור מנהלל

■ הסוד האפל של יערות העד

- ★ אחרי שלאקורדר יש המון מידע, ואתה זוכר אותו מעולה ומשנן אותו ללא סוף, עשה יד עליו, לך לטסט (הכי למטה) ותענה נכונה.
- ★ אחרי שנפלת לבוץ, בסביבות העץ, קח את הפרי והצמח שלידך. זרוק את הפרי לחזיר, ובזמן שהוא אוכל, כרוך עליו את הצמח.

■ גובלינים 1



- ★ מסך אחרון: אולי נזרוק על הקוסם הרשע במקלע אבן קטנה?
- ★ לאחר שפתחת את המדרגות, הטילו קסם על הקוסם.
- ★ רואים את החבל הוורוד? זרקו עליו אבן וקחו אותו.
- ★ בסוף, כשהקוסם בצורת עכביש, יש להפיל אותו לתוך השק החום.

■ אי הקופים 2

- ★ כשלצ'אק רודף אחריך, עליך ללכת לחדר האחרון במסדרון, לקחת את גולגולת אימך, לקחת מהפח כפפות רופאים ומהמגירה את המזרק.
- ★ לאחר מכן, לך לחדר עם בלון הגז הירוק. נפח את הבלון ואת כפפות הרופאים ולחץ על מחזיר המטבעות במכונת הגרוף וחכה שלצ'אק יבוא. כשהוא יתכופף להרים את המטבע, שלוף את תחתוניו המציצים מתחת למכנסיו ושמור אותם (למרות הריח הרע).

■ דברי ימי קירנדיה

- ★ תן את המשור לאיש בגשר.
- ★ קח את הדמעה ממי הדמעות והטבע אותה בעץ הרקוב.
- ★ זרוק את הפרות בחור שבאדמה. יגדל משם צמח ויתן לך קסם רפואה.

מתן בר מגבעת עדה

■ נשרוקים

- ★ האות B מביאה נקודות.
- ★ האות L מוסיפה פסילה.
- ★ האות S גורמת לכך שתצטרך לתת לריבועים מכה אחת.
- ★ האות F עוצרת את האויבים.

מאת: רוני טל

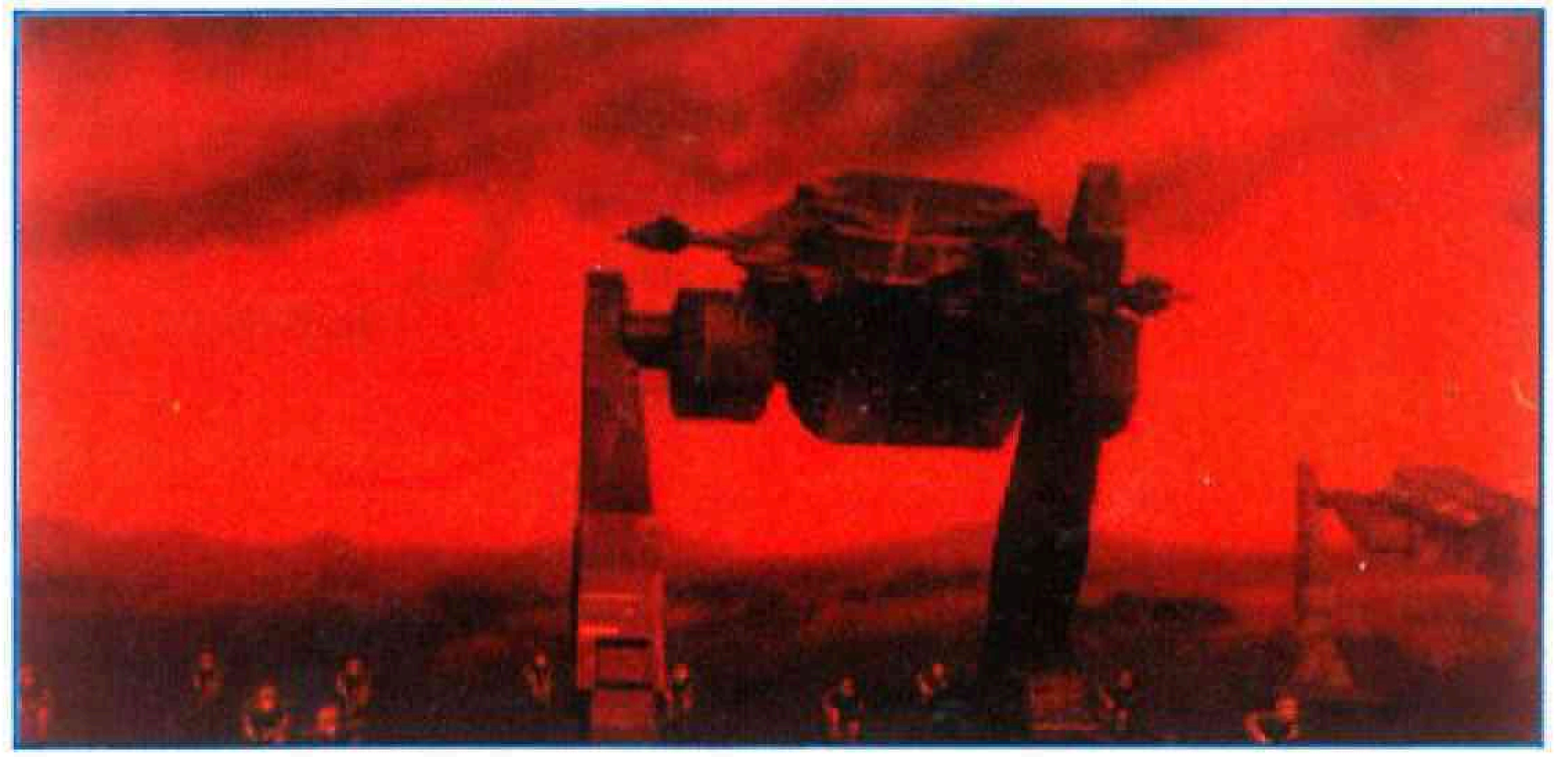
THE DIG
של LUCAS ARTS

זהו משחק מבית LUCAS ARTS שהוזכר כבר בעבר. יש כאן שילוב מעניין ביותר של עולם הקולנוע ועולם משחקי המחשב.

סטיבן שפילברג כתב את התסריט ובריאן מוריארטי (מיוצרי המשחק LOOM) יצר את הגרפיקה. המשחק מתרחש באתר חפירות על כוכב עויין בשנת 1998 ומטרתו היא למצוא את הטכנולוגיה שבעזרתה תוכל להימלט מהכוכב.

JAGANNAT
של חברת MICROPROSE

משחק זה של חברת MICROPROSE יופיע על המדף בסוף 1993. זהו משחק בנוסח משחק תפקידים. חבורת רובוטים ענקיים נלחמת בחבורה אחרת. הטובים מנצחים את הרעים, וסוף טוב הכל טוב.



לארי 6
של חברת SIERRA

מבית SIERRA. לארי הצליח להתברג במועדון בריאות ידוע, המלא בחתיכות שעליהן הוא יצטרך לנסות את כל הפתיחות המשונות והבדוקות שלו.

JUDGEMENT RITES STAR TREK
של חברת INTERPLAY

משחק מבית INTERPLAY. המשחק אמור להופיע באוקטובר הקרוב גם בגרסה של CD. לדמויות הלקוחות מהמשחק הקודם יש אתגר המורכב משמונה משימות חדשות. גרפיקה ואנימציה משופרות עם 256 צבעים.

המבצר STRONGHOLD

המשחק החדש של חברת SSI מקנה לך כוח לבנות ולשלוט על ממלכה משלך. STRONGHOLD הוא המשחק הראשון שנבנה על בסיס עולם ה-D&D. הילחם ביריביך הנשלטים על ידי מחשב במטרה להפוך לקיסר, על ידי בנייה והרחבה של ממלכתך בזמן שאתה מחסל את הכוחות המתנגדים לך. תצטרך להתמודד עם כל הפרטים של ניהול ממלכה: בנייה, שטחי חקלאות, אוכלוסיה, דיור, מיסים, צבא, מורל הנתינים, עונות השנה המתחלפות וכמובן המון מפלצות של D&D.

ההצגה המדהימה של המשחק כוללת גם מצלמת-קרקע המסוגלת להתקרב או להתרחק מהזירה כשהיא משתמשת בטכניקה תלת-מימדית של תזוזה. מוסיקה וקולות מיוחדים מוסיפים לאווירת המיסתורין של המשחק. מקשי שליטה יעילים עושים את המשחק למהיר ונוח.

STRONGHOLD. לנהל ממלכה זה לא קל - אבל לבטח כייף.

DARKSIDE OF XEEN
MIGHT & MAGIC

חבר בין DARKSIDE OF XEEN ל-CLOUDS OF XEEN, ותיכנס לארץ הגדולה משני העולמות... היכנס לעולם ה-XEEN. סוף סוף הירחים נעמדו במצב הנכון וגורלך מחכה לך. עתידה של XEEN מתקדר תחת צילו של אלמר הרודן. אלמר גנב את

תאוות הכוח, מקור אדיר של מגיה ומפתח לגורלה של XEEN. המלכה מוחזקת בשבי ופראו של הדרקונים נתון תחת מצור בפירמידה המלכותית שלו. לאחר שעוזריו נטשו אותו וידידיו בגדו בו. עם נפילתו של הסדר הישן, הסכם השלום בין האנשים והמפלצות נהרס כליל. האדמה המדממת זועקת לעזרתם של הגיבורים. החמישי מסדרת MIGHT AND MAGIC עטורת הפרסים. משחק DARKSIDE OF XEEN של חברת NEW WORLD COMPUTING ממשיך את המסורת של טיב מעולה במשחקי מחשב.

STAR WARS CHESS

חברת SOFTWARE TOOLWORKS שילמה על זכויות היוצרים של כל הדמויות (והמוסיקה) מהסדרה הקולנועית של מלחמת הכוכבים כדי להשתמש בהן בלוח השחמט האנימציוני שלהם. יש כאן 72 קטעי תפיסה שונים ומרתקים. צוות מקצועי של אנימטורים וציירים השתתף בעיצובן של הדמויות והמנוע השחמטי של המשחק הוא אותו מנוע של CHESSMASTER 3000.

RETURN TO ZORK

להבדיל מהמשחק המקורי של INFOCOM שהיה הרפתקה של טקסט ללא גרפיקה וקולות, המשחק RETURN TO ZORK הוא משחק עם גרפיקה מתוחכמת הכולל קטעים שלמים של אנימציית וידאו ושעות של דיאלוגים קוליים המשתמשים בשחקנים אמיתיים, המורכבים על רקע ממוחשב. יש כאן מכלול חדש של דמויות, הפעלה דרך העכבר, מצלמה ופונקציות של הקלטה כדי שתוכל לעשות רישומים לגבי התקדמותך. חופן של תיחכומים חדשים יאפשרו לך עבודה קלה ומהנה.

FLEET DEFENDER

משחק חדש של חברת MICROPROSE. המשחק משתמש באותו בסיס של F15 STRIKE EAGLE אבל מבוסס על מטוס F14 TOMCAT ומבטיח להיות למשחק סימולציה סופר ריאליסטי. החברה השקיעה שעות רבות בדיונים עם טיסים וקצינים של צי הים של ארה"ב, כדי לשחזר נוהלים והרגשות של טיסה אמיתית במטוס הזה. כמו כן, גם שמו דגש על הצגה מדויקת בעלת צללים, והתנהגות מדויקת של מטוסים בטיסה.

פריק

המרכז למשחקי מחשב

משחקים של החברות המובילות

SIERRA □ ORIGIN □ LUCAS

MICROPROSE □ ELECTRONIC ARTS □ BRODERBUND □ OCEAN □ VIRGIN

משחקי וספרי פנטזיה בעברית ובאנגלית

ספרות מחשבים בעברית ובאנגלית

משחקים ל־CD-ROM

משחקי טלויזיה

לומדות

ירחונים

פריק מסביב למחשב

רח' אבן גבירול 60 תל־אביב.
טל: 03-6961826

קניית מכשיר והקשיים הכרוכים בה

אייל באומרט מקרית מוצקין

אתה שוכב במיטה משועמם. פתאום אחותך נכנסת ואומרת: "הגיע וויז!" אתה קופץ בשמחה מהמיטה ומתחיל לחרוש (כמו כל וויז נורמלי) ופתאום אתה נזכר שיש עוד הרבה וויזים אחרים שיש להם מכשיר כלשהו. אז אתה מחליט שאתה רוצה גם כן מכשיר!!

אתה בודק מכשירים אצל חברים, בחנויות, בעיתונים (וויז במיוחד) ומחליט על מכשיר מסוים, ניקח לדוגמה - GAME BOY, מכשיר פופולארי למדי, ואז מתחילות הבעיות:

בעיה מספר 1 – הורים: כמו כל הורים נורמליים, הם יתנגדו. ואז אתה מתחיל להתווכח איתם: אתה רוצה את זה בתור מתנה מוקדמת ליום ההולדת וכו'.

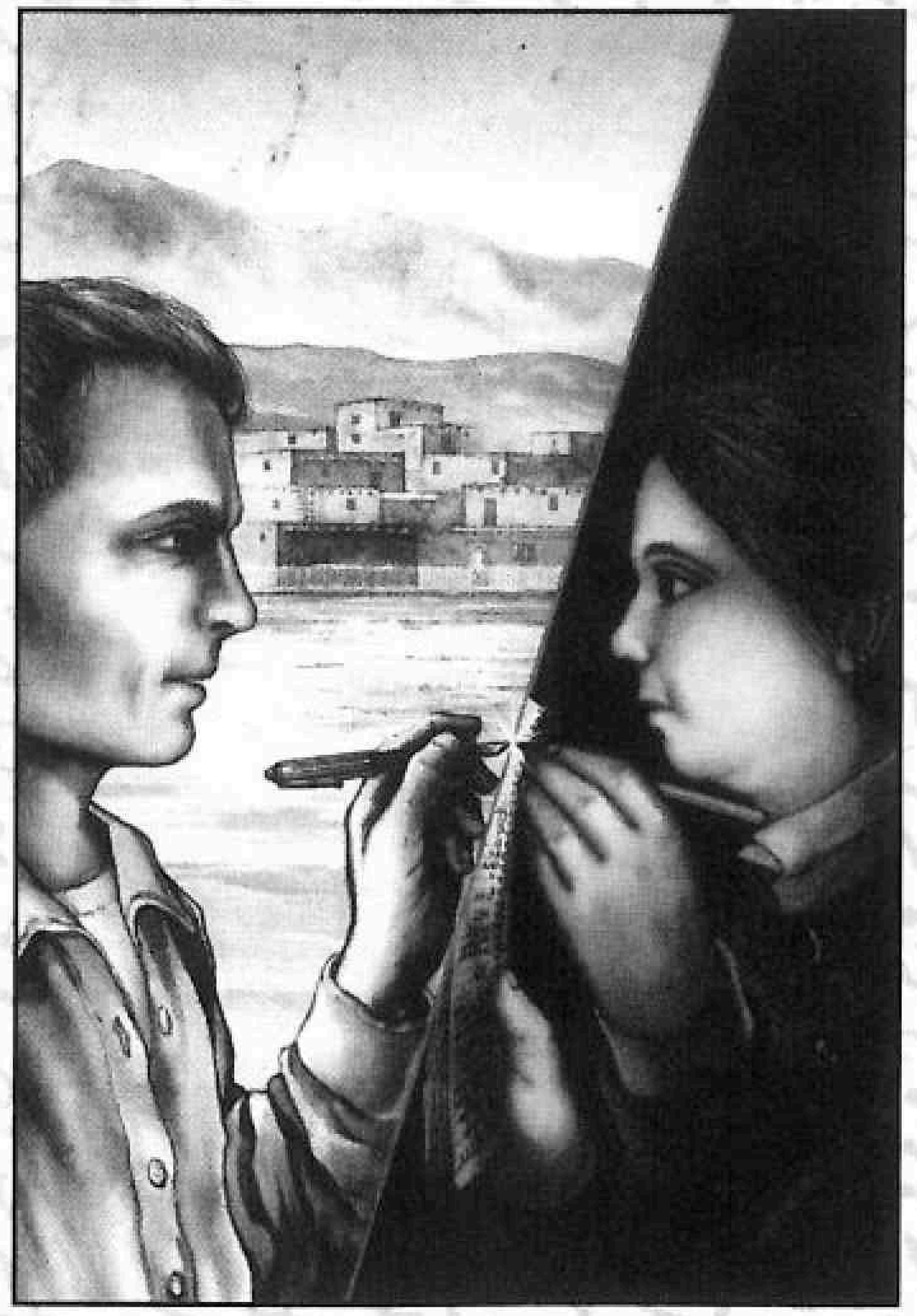
בעיה מספר 2 – התלבטויות: חרי שעברת את משימת ההורים (משימה קשה למדי), אתה מתחיל להתלבט בין המכשירים. כמובן, זוהי החלטה חשובה ביותר. אתה שומע על מכשירים ניידים ולא ניידים, על צבעוני ולא צבעוני, ועל מגרעות שונות, כגון: מגוון משחקים קטן מדי וכו'. נגיד שבחרת ב־GAME BOY (כפי שציינו קודם) ואז אתה עובר לשלב הבא.

בעיה מספר 3 – מקום הקנייה: גמרת את הסיפור עם הוריך, בחרת מכשיר ועכשיו כל שצריך הוא חנות טובה. כמו כן, חשוב לשים לב למחיר שיהיה זול, לאחריות שתהיה ארוכת זמן, למגוון המשחקים שיש בחנות ולדבר נוסף, שאני אוהב: שאחד המוכרים או הבעלים יסתדר טוב עם אביך ואז תיווצר "כימיה" ביניהם. לדוגמה: הגעת לחנות עם אביך, ואביך מדרום אמריקה ומדבר ספרדית, ואז הוא מגלה שלמוכר קוראים מריו, וגם הוא מדרום אמריקה ומדבר ספרדית. אז הם מדברים ביניהם (בספרדית), נוצרת "כימיה", ואביך שוכח בכלל בשביל מי ומה הוא בא.

בעיה מספר 4 – כסף: כמובן, זו הבעיה הקשה ביותר בקניית מכשיר. אחד הדברים המעצבנים והקשים הוא לחסוך כסף. זה יכול להיות מעבודה, אבל לא תמיד אפשר להשיג עבודה. אפשר לבקש מההורים, לנסות לחלוב אותם, לבקש ליום ההולדת, לחסוך כסף מדמי כיס (עד גיל 70) ועוד. (אני פתוח להצעות).

אחרי שעברת את כל המכשולים, אתה מגיע עם אביך לחנות, הכסף ביד ו... פתאום אתה מתחיל להתחרט. אתה מהרהר לעצמך: "אולי זה סתם מכשיר, אולי אני לא אהנה ממנו, אולי אני סתם מבזבז את מתנת יום ההולדת שלי, אולי ימאס לי אחרי שבוע..."

טוב, זאת כבר החלטה שלכם, אבל אם אתם שואלים אותי אז אני אומר: קנו את זה. אם תרצו, תמיד תוכלו למכור. "חיים רק פעם אחת!!"



CD MAN

קובי פרלמוטר מפתח תקוה

CD MAN הוא כמו PC MAN - אבל זהו פקמן של שנות ה–2000 וזאת עקב כך שיש בו גרפיקה מעולה וחדה הכוללת נהרות זורמים, טירות, רוחות רפאים והכל במשחק תלת מימדי.

בשלב הראשון אתה ביער שבו לדעתי הגרפיקה הטובה ביותר - כאשר יש בו טירה עם חצר שסגורה בשער עם מפתח ובחצר תוכל לדוגמה לנעול את אויביך העכבישים אם תצליח להביאם לשם בעורמה. כמו בפקמן המקורי יש בונוסים בצורת פירות כאשר כאן הפירות נראים ממש אמיתיים, והם רבים יחסית.

בשלב השני, אתה בים שורץ כרישים כאשר גם בו הגרפיקה מעולה - ספינות טרופות, איים נידחים, כושים על איים ועוד. גם בשלב זה יש בונוסים ובהתאם לשלב - הפעם בצורת אלמוגים וצדפות.

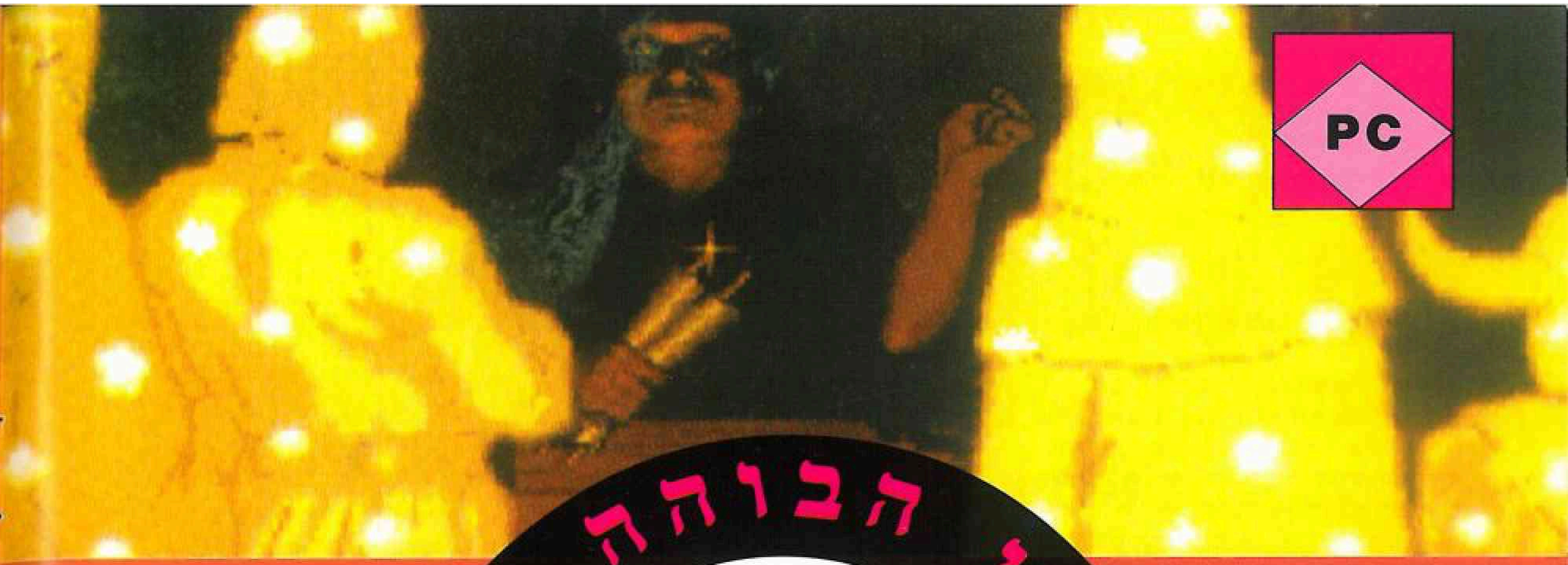
בשלב השלישי, אתה בחלל כשמשער שמופיע משום מקום מופיעות 4 רוחות רפאים רצחניות. בשלב זה יש גם בונוסים, משום מה חלקם בצורת תיקים.

עד כאן השלבים בגרסה החופשית שבדקתי שאינה המלאה ובמלאה יהיו עוד שני שלבים, שאחד מהם יקרא CITIES IN THE WORLD והשני THE DARK AGES ובעברית - שנות עצב. ניתן לשחק גם בשניים כאשר כשאחד נפסל, אפילו שלא גמר את המשחק, השני משחק עד שהוא נפסל ואז הראשון ממשיך את המשחק שהפסיק קודם וכך הלאה. המשחק תומך בג'ויסטיק, ואפשר לכוון בו את מהירות המשחק וכמו כן, ניתן לעשות הדמייה (DEMO) של המשחק, ועוד אפשרויות רבות.

המשחק מתאים למסכי EGA/VGA.

ניתן להפעיל את הגרסה החופשית (והמקוצרת) גם מתקליטון 360KB על ידי שימוש בתוכנה החופשית SMAX.

ציונים	
גרפיקה	* * * * *
קול	* * *
כיף	* * * * וחצי
כללי	* * * * וחצי



עין הבוהה 3
התקפה על מיטס דרינור

מאת: דייזי כץ

בתור אדם שעבר את שני משחקי "עין הבוהה" הקודמים, השתוקקתי לגלות האם ל-"התקפה על מיטס-דרנור" יש משהו חדש להציע. WESTWOOD STUDIOS, קבוצת המתכנתים שעמדה מאחורי שני המשחקים הראשונים בסדרה, נפרדה מהשותפות שלה עם חברת SSI וצוות חדש נכנס לפעולה. לא ידעתי עד כמה תשפיע עובדה זו על המשחק הסופי של הטרילוגיה, אך אמרתי לעצמי שאם הוא יוכיח את עצמו כטוב בדיוק כפי שהיו שני קודמיו - מובטחת לנו הרפתקה מהנה.

הפתיחה לא היתה מרשימה כפי שציפיתי אחרי שני המשחקים הקודמים, והתחלתי לחשוש שמא המשחק עצמו ירד מרמת האיכות של שני אחיו הבוגרים. למזלי לא כך היה הדבר.

במבט ראשון, עין הבוהה 3 די דומה לקודמיו. לאלה שלא מכירים את המשחק - עין הבוהה הוא משחק המשתמש בגרפיקה תלת מימדית, המאפשרת לך לראות מבוך מנקודת ראות של קבוצת הדמויות שבשליטתך. תזוזה, לוחמה, הטלת קסמים וגישה למסך חפצים - כל זאת ניתן להפעיל בעזרת עכבר (כשקיימת גם אופציה של שליטה בעזרת מקלדת). בהתקפה על מיטס- דרנור כל הפעולות הללו נשארו ללא שינוי בדומה למשחקים האחרים שבסדרה.

השינוי הבולט הוא מסך המחנה: במחנה תוכל לאפשר לקבוצתך לנוח וללמוד קסמים, כאן גם תוכל לשמור או לעלות משחקים מהכונן. כל האופציות הללו נפרשות לפניך בגישה לתפריט אחד ונוח, אשר מאפשר למערכת להיות מהירה וקלה יותר.

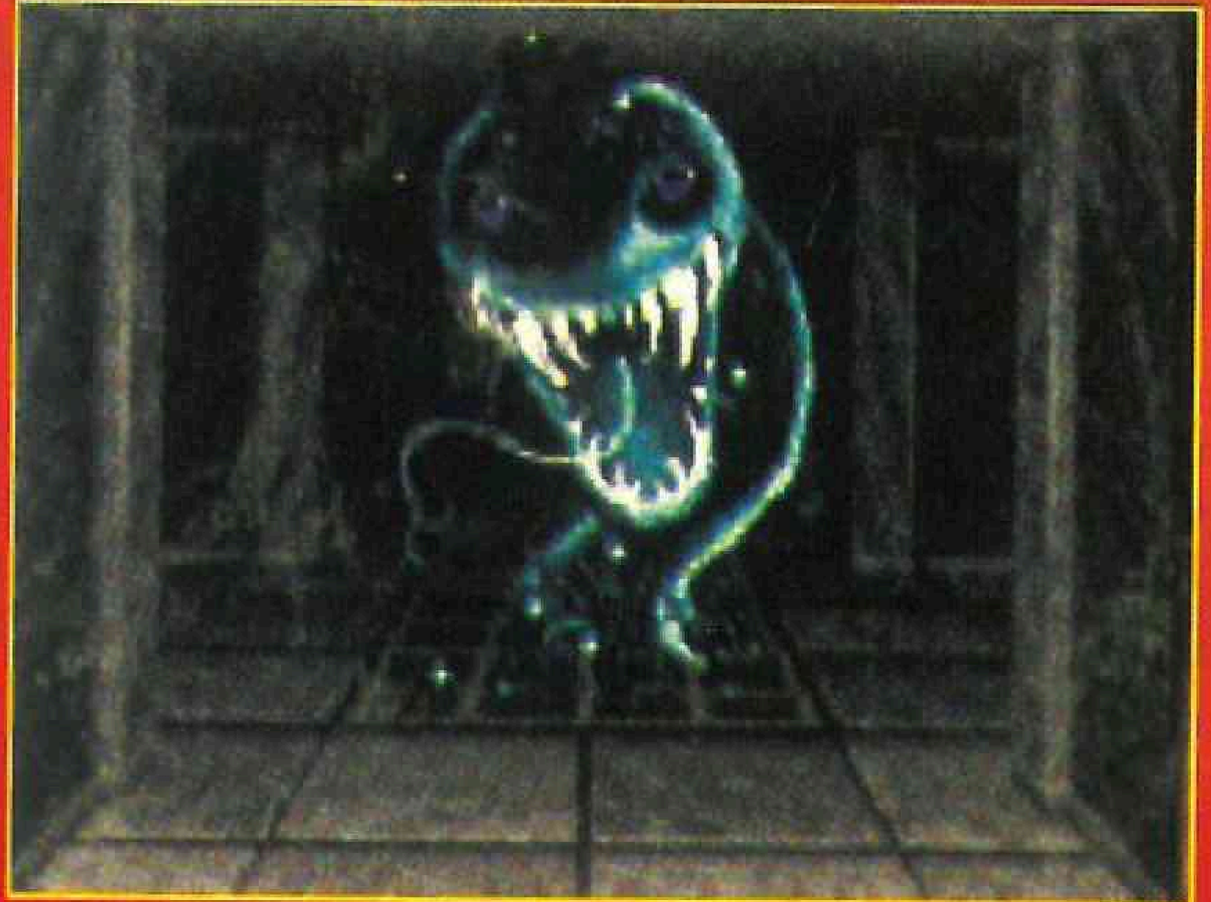
יש כאן עוד פריט חדש אחד, (שאותו שמחתי מאוד לגלות), כפתור "עליהום" (ALL ATTACK). הקש עליו וכל הדמויות שלך "יתקיפו במכה אחת", בתנאי שיש בראשותם נשק המתאים לכך. לצערי, חפצים קסומים כמו חזיזי הקסם או סיפרי קסמים, אינם ניתנים להפעלה בצורה כזאת. כאשר אתה משתמש בכפתור "עליהום", תוכל לבצע מתקפה קצרה על האויב ולהיפרד מיריבים חלשים, עוד לפני שתהיה להם הזדמנות לפגוע בך. אך זכור! התקפה קצרה בלבד.

באופן כללי, למרות השיפוצים, לא מצאתי כאן הרבה שינויים. הייתי רוצה לראות כאן מערכת מיפוי אוטומטית כמו שהמשחק ULTIMA UNDERWORLD מציע. כמו בכל המשחקים של עין הבוהה, עליך למפות את כל המשחק בכוחות עצמך, ובכנות - זה די מעייף. יש כמה אנשים בודדים אשר נהנים לשבת עם נייר משבצות ולשרטט כל רמה ורמה של המבוך. רוב השחקנים היו מעדיפים שכל זה היה נעשה על ידי המחשב שמולם. אבל אם לוקחים בחשבון שזהו משחק אחרון בסדרה, סביר להניח שכל השינויים הדרסטיים נשמרו לסדרה הבאה, שתבוא בהמשך. אל תדאגו.

המשחק שופר ללא ספק מבחינת הגודל - הוא גדול פי שניים מעין הבוהה 2 - יש לו גרפיקה חדה יותר ופי שלושה קטעי אנימציה. אי אפשר לפספס את השורה החדשה של הרעשים הדיגיטליים. (מעולם לא שמעתי כל כך הרבה רעשים מזעזעים בוקעים מכרטיס הקול שלי). אם תיכנס לאיזור בו חיים OGRE SLUGS, תישמע כל מיני רעשים דוחים כמו ממערכת ביוב עירוני, ובאותו זמן היער מלא ברעשים חייתיים כאשר קבוצת מינוטאורים עוברת בסביבה, תדע שהגעת למשחק הנכון.

נו, אבל מה אני מקשקש, בואו ותשמעו קצת על העלילה והמשימה שלכם: העלילה מתרחשת בעיר עבודה של מיטס-דרנור, כמה מיילים מווטרדיף - עיר הבית שלך. המשימה המוטלת עליך היא להשמיד את המכשף האל-מותי הרשע אשר גרם לנפילתה של העיר. בתחילת המשחק אתה מגלה את עצמך ביער, מרחק מה מהעיר - עליך לגלות קודם כל את הכניסה לעיר עצמה. כתוצאה מכך, חלק גדול מהמשחק מתרחש מחוץ למבוך, להבדיל מעין הבוהה 1 (שהתרחש כולו במבוך אחד) ועין הבוהה 2 (אשר בו קטע היער היה בתחילת המשחק בלבד). בהתקפה על מיטס-דרנור תמצא הרבה יותר מקומות (שונים ומשונים) מאשר במשחקים קודמים: בית הקברות, היער והעיר ההרוסה עם בנייניה המרוסקים ועוד. רק כאשר תגיע לגילדות הקוסמים של מיטס-דרנור המשחק יראה כמוכר יותר. למעשה, כמה מהאולמות שבגילדות ובקבר הגדול נראים כמו איזורים מסוימים של מקדש הדארקמון (עין הבוהה 2), אבל יש בהם כמה שלבים חדשים כמו מעברים תת-מימיים, אשר אליהם ניתן להגיע דרך זחילה אל מתחת למכסי הרשת.

כך, עם השיפורים בביצועים שהוכנסו ושופרו, עם קולות טובים יותר, עומק ומבחר גדול של פעילות - למשחק הזה יש את כל הנתונים להיות משחק מעניין.



"אבל אין דבר מושלם בעולם", היתה אומרת לי סבתא וכך גם כאן. נקודת תורפה של המשחק היא שהוא יותר מידי קשה! קושי זה נובע מכך שהמשחק מאפשר לייבא דמויות מהמשחקים הקודמים - דמויות שלהן יש יותר כוח וניסיון מהדמויות שאתה בונה מחדש. כתוצאה מכך, המפלצת העלובה ביותר שתפגוש בדרך יכולה לאכול כמה בוהים לארוחת בוקר ולהישאר רעבה.

עקב העבודה שהדמויות מתחילות את המשחק עם דרגות גבוהות יחסית, קשה להן להשיג כמות נקודות מספקת כדי לעלות בדרגה, וזה מונע ממך את תחושת ההישג, שהיא אחד הגורמים המעודדים אותך להמשיך במשחק בדרך-כלל. לא?

אם המפלצות קשות, הרי הפאזלים עוד יותר קשים. אם המשחק המקורי הראשון התחיל עם כמה בעיות פשוטות של לחיצה על משטחים, שלבים מוקדמים בעין הבוהה 3 כוללים בתוכם מעברים סודיים וכמה בעיות פאזלים מורכבות. לשחקן משחקי תפקידים מנוסה זה לא צריך להוות בעיה - אבל את השחקנים המתחילים זה יכול להפחיד. להגיד שאם הצלחת לפתור את כל הבעיות ללא עזרה ממישהו, מגיעה לך תעודת גאון ממוצע, לא תהיה הגזמה.

בעין הבוהה 3 יש אווירת מיסתורין נפלאה. ולמרות שהרגשתי שחסר משהו, (אולי בגלל שהכל קצת חוזר על עצמו) חשתי ש-40 עד 100 שעות המשחק מציעות תמורה מלאה לכסף המושקע בו.

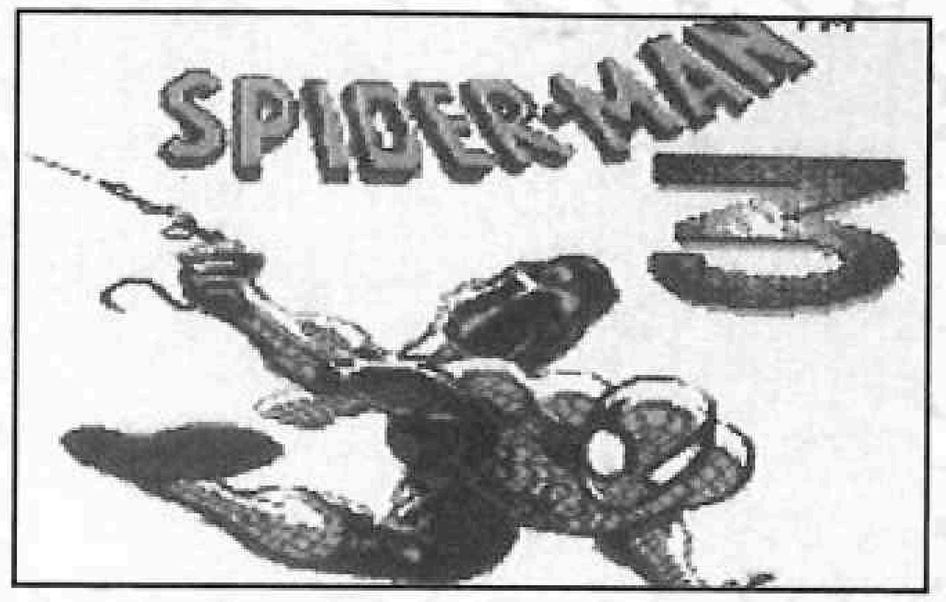
אם אתה מנסה להחליט האם לקנות את המשחק הזה, עליך לקחת בחשבון שני דברים: קודם כול זהו משחק מורכב מאוד שיציב ככל הנראה יותר מידי קשיים לאלה המחפשים משחק היכרות טוב למשחקי תפקידים. חוץ מזה, המשחק דורש הרבה מהמחשב וציודו ההקפי, אז זכור זאת אם המחשב שלך לא חזק מספיק.

סיכום אחרון בהחלט: המשחק הזה הוא משחק טוב, אבל אי אפשר להשוות אותו למשחקים חדשים המתוחכמים ממנו מבחינה טכנולוגית. המשחק הזה מיועד לשחקנים מנוסים האוהבים את סיגנונו של עין הבוהה.

ספיידרמן 3

INVASION OF THE SPIDER-SLAYERS

מאת: דוד אידלס

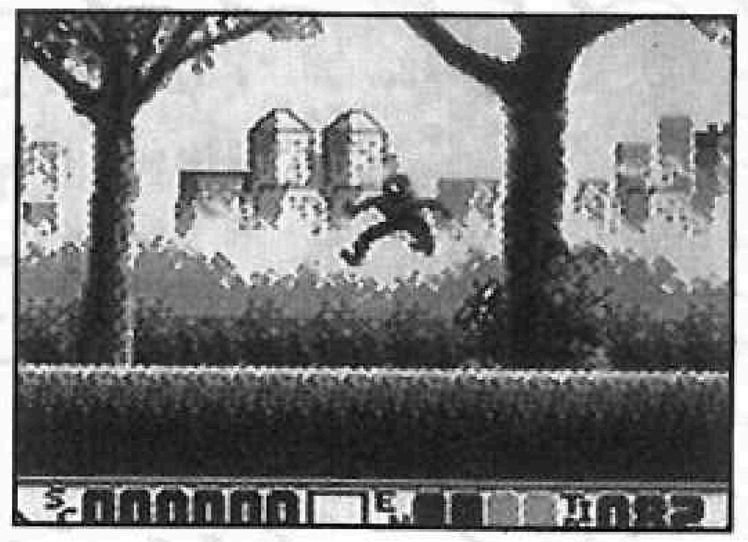


המשחק ספיידרמן 3 מבוסס על קומיקס מספר 368-373 בסדרה של AMAZING SPIDER-MAN. אליסטר סמיט, בנו של פרופסור סמיט הרשע, מתאחד עם כמה מאויביו הידועים של ספיידרמן במטרה לנקום בגיבורינו. לנקמה יש שתי צורות: עכבישים מכניים ואויבים ישנים, המשתלבים בעלילה.

המכונות חסרות הרחמים באות בכל מיני גדלים וצורות שונות, מרובוט-עכביש קטן עד טרנטול ענקי מברזל. בין הסופר-אויבים מופיעות דמויות כמו אלקטרו, טינקר, סקורפיון וכמובן סמיט עצמו, עטוף שריון חיצוני מיוחד וידוע בשם "סופר קוטל עכבישים".

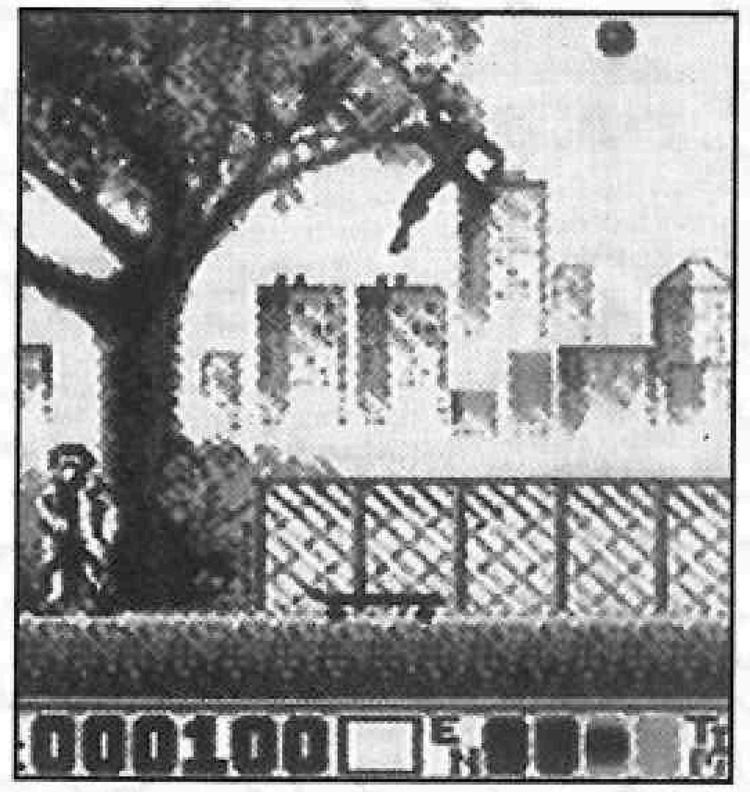
המשחק מתחיל כאשר ספיידרמן נמצא בדרכו לסנטראל פארק של ניו-יורק כדי להילחם נגד מה שנראה כקבוצת פושעים ומטרידים רגילה. אחרי שהוא מגיע לשם, ספיידרמן נאלץ להיאבק נגד קוטלי-העכבישים הראשונים, להקות גדולות של רובוטי-עכביש קטנים המתאספים בשדרות הפארק.

לבסוף, מתגלה כי השידורים המפעילים את הרובוטים באים מבית מסוים בפרברי ניו-יורק, ושם ספיידרמן נילחם עם סמיט עצמו, אשר מרח את עורו



בחומר ביו-אורגני ונהפך ליצור חזק, שכמעט לא ניתן לנצחו.

המשחק נראה כמו משחק רגיל עם תזוזה צידית ועם כמה חידושים חמודים. למשל, חושו העכבישי של ספיידרמן (כידוע, עכבישים הם הנציגים החושביים של עולם הַחרקים) מופיע כאן כאינסטינקט ההתבייתות העוזר לשחקן להתמיד במסלול הנכון. החוש הזה מוכיח את עצמו כיעיל ביותר, במיוחד בשלבים הראשונים של המשחק. האמצעים האחרים על גבי המסך הם אינפורמציה על כמה כוח



נשאר לשחקן (מד הגנתי) ומה רמת הכוח שלו (מד התקפי). באופן אירוני, הנקודה החלשה של המשחק היא הגרפיקה המפורטת להפליא שלו.

הקווים העדינים של הרקע מתגלים כמבלבלים כאשר ספיידרמן נע מולם. למשל, העצים בסנטראל פארק הופכים את ספיידרמן לבלתי-נראה כאשר הוא נמצא לידם. זו לא סיבה גדולה לדאגה, אך זה יכול להיות קצת מאכזב. על הגרפיקה המדויקת חושבים רק אחר כך, אבל כשמדובר ביכולת המוגבלת של GAME BOY, הפשוט הוא בדרך כלל הטוב ביותר.

חגיגת המבצעים נמשכת

מולטימדיה

והפעם...

כל מחשב ביתי הופך למערכת משולבת של קול, מוסיקה, תמונה ואנימציה

מבצע מס' 1: SOUND BLASTER 2 DELUXE

כרטיס הקול הנפוץ ביותר בעולם

+ חוברת בעברית

~~486~~ ש"ח 449 ש"ח

מבצע מס' 2: SOUND BLASTER PRO 2.0 DELUXE

כרטיס הקול הסטריאופוני - הנפוץ ביותר בעולם, כולל:

+ 22 ערוצי קול סטריאפונים להשמעת עד 22 כלים בו-זמנית (סינטיסייזר).
+ אפשרות חיבור ל MIDI להקלטה ועריכה של מנגינות ע"י אורגן.
+ הכנה מלאה ל CD-ROM, ללא צורך בכרטיס בקר נוסף.
+ תוכנת מולטי מדיה מקצועית, ליצירת מצגות אינטראקטיביות בסביבת חלונות.
+ בונוס מיוחד - תקליטון CD המכיל: אנציקלופדית מולטימדיה מלאה, הכולל טקסטים, תמונות, קטעי וידאו, אנימציות, מפות וקטעי קול.

~~880~~ ש"ח 789 ש"ח

מבצע מס' 1 ומבצע מס' 2 כוללים:

+ תוכנות ל DOS: תוכנות עזר לקול, דיבור ע"י המחשב, האורגן החכם, התוכי המדבר, תוכנות מצגות.
+ תוכנות ל WINDOWS: סטודיו הקול, תוכנת OLE לקול, היומן המדבר, תשבצון, תיבת נגינה, תוכנה לדיבור והקראת טקסט.
+ 2 משחקים מטריפים: מירוץ המכוניות "אינדי 500". נמלולים-המשחק שכבש את העולם בסערה.
+ מגבר עד 4W, המאפשר חיבור ישיר לרמקולים.

מבצע מס' 3: כונן CD ROM

כונן 390ms/540MB CD ROM PANASONIC

כולל כרטיס בקר

~~1800~~ ש"ח 1499 ש"ח

מבצע מס' 4: VIDEO BLASTER

כרטיס וידאו ל-PC

~~1930~~ ש"ח 1730 ש"ח

מבצע מס' 5: מולטימדיה בסיסית כוללת:

SOUND BLASTER 2 DELUXE

כונן CD ROM + כרטיס בקר

+ שני תקליטורים CD

~~2285~~ ש"ח 1985 ש"ח

מבצע מס' 6: מולטימדיה למתחיל כוללת:

SOUND BLASTER PRO

+כונן 390ms/540MB CD ROM

+תקליטור CD

~~2460~~ ש"ח 2060 ש"ח

מבצע מס' 7: מולטימדיה ביתית כוללת:

ערכת מולטימדיה למתחיל + 7 תקליטורי CD:

+ LOOM
+ THE ANIMALS
+ SHERLOCK HOLMES
+ JUST GRANDMA & ME
+ THE MONKEY ISLAND
+ SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE
+ WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO
+ TOOLWORKS MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA

~~3860~~ ש"ח 2499 ש"ח

כל התוכנות, עזרים וספרות מחשבים במחירים הטובים ביותר

בונוס מיוחד לצורך המבצע: רמקולים, מיקרופון ואוזניות חינם ! !

הזמן עכשיו! *מלאי מוגבל *המחיר בשקלים **כולל מע"מ**. *יש להוסיף דמי טיפול ומשלוח 7 ש"ח.
מחלקת התוכנה של **אנשים ומחשבים**, פינסקר 64 ת"א, ת.ד. 11616, מיקוד 61116
טל': 03-295145, 03-5288448. פקס: 03-295144 (פנה לגיא/רפי)

WIZ
וויז
30
גיליון
סטיבן שפילברג
פארק היורה

מגה דרייב

יוני פיין מירושלים

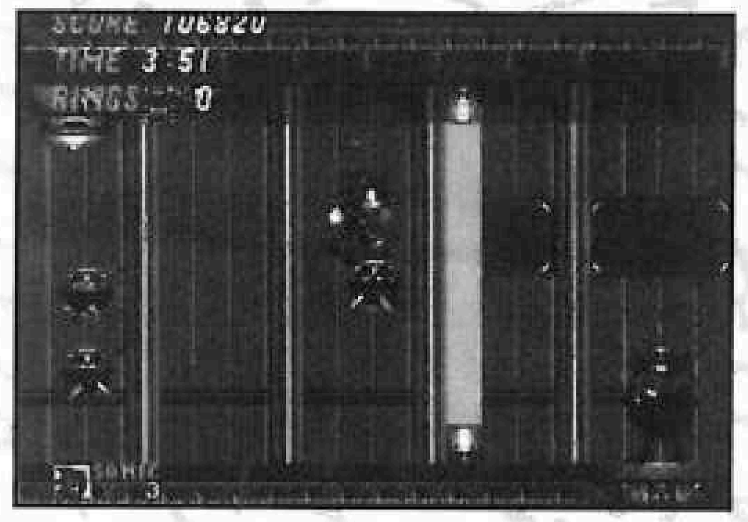
סוניק 2

★ כדי להקפיץ שלבים היכנס ל-OPTIONS, עבור ל-SOUND TEST ונגן את המנגינות הבאות (לפי הסדר משמאל לימין): 17, 09, 65, 19. אחר כך לחץ START, וכאשר תופיע התמונה של סוניק וטיילס, לחץ START ו-A בו זמנית, ואז יופיע מסך ובו רשימת כל השלבים.

★ באותו מסך של הקפצות השלבים ישנו עוד SOUND TEST. נגן את המנגינות (משמאל לימין): 06, 02, 01, 04 ובחר לך שלב לשחק בו. כאשר סוניק יאסוף 50 טבעות הוא יהפוך לסופר סוניק!!

★ סופר סוניק נפגע אך ורק מטביעה, מהתחמצנות על ידי אבן, מחוסר אוויר במים ומנפילה לתהום.

★ כאשר אתה סופר סוניק, יורדת לך טבעת אחת כל 2 שניות, וכשיהיו לך 0 טבעות, תחזור להיות סוניק



יונתן מרלינגן מאבני איתן

סוניק 1

★ בתחילת המשחק, כשרואים את סוניק במסך הסטריפ פוזטיב, לחץ: למעלה, למטה, שמאלה וימינה, ואז על A - START והחזק לחוץ עד שהמשחק מתחיל. לחץ על B ותופתע!!

SPLATTERHOUSE

★ קודים- שלב 4: ADE - XOE - ZOL - OME. שלב 5: ORD - RAG - VEI - EFH. שלב 6: LKA - WRA - NAI - ADE. שלב 7: LDL - IAL - XOE - EFH. שלב 8: LDL - IAL - VEI - EDK.

נינטנדו

משה רט מגבעת שמואל

ROCKMAN 4

★ אם לוחצים על B (לא טורבו) ולא עוזבים עד שמתחיל להבהב ואז עוזבים, יוצאת קרן מאוד חזקה.

★ בשלב DIVE MAN, אחרי הרובוט לוויתן השני יש תהום. אם נופלים לתוכה משיגים כח להידבק לתיקרה (בטבלת הכוחות). מפעילים ב-B ולמעלה.

★ הקוד שמחסל את 8 המסטרים הראשונים הוא: A:1,4 B:5 D:3 E:2,6.

★ בטירה השנייה בשלב 2, כשמגיעים למקום שהריצפה כולה קוצים, צריך לקחת את הכלב המעופף.

גיים בוי

עומר רוזנברג מחדרה

ROBOCOP 2

★ אם רוצים לראות את סיום המשחק, צריך להחזיק בלחיצה את הכפתורים הבאים: שמאלה, SELECT, START, B ו-A ביחד ואז רואים את סוף המשחק.

MEGAMAN 2

★ כדי להגיע לעולם של DR. WILLY יש להקיש: D 1 - C 1,2,3 - B 4 - A 2,3.

אורי בניאס ועמית גיצלטר מתל אביב

פרה הסטוריה

★ מסך א: CVBM.
★ מסך ב: QWZD.
★ מסך ג: PLKP.
★ מסך ד: MNBY.
★ מסך ה: VBCD.
★ מסך ו: ZXVZ.

סופר נינטנדו

אופיר לביא מחיפה

STREET FIGHTER 2

ZANGIF:

★ אם רוצים לתפוס מישהו ולגלגל אותו באוויר, עושים כך: מתקרבים אליו, לוחצים קדימה, עושים סיבוב שלם לאחור במהירות רבה ולוחצים על כל אגרוף שרוצים.

★ אם רוצים לתפוס מישהו ולדפוק אותו על הריצפה לוחצים על קדימה ו-R.

★ אם רוצים להפוך מישהו ולתקוע לו את הראש באדמה, לוחצים על קדימה ועל Y.

★ אם רוצים לעשות אגרופים מסובבים, לוחצים על X ו-Y ביחד.

ספרי כישוף

שרון איצקוביץ מקרית אתא

כישוף 4

★ רב המכשפים מחופש. כאשר תחשוב שפגשת בו, הורד 111.

★ אל תאכל דבר מן המזווה של ת'רוג ואל תיכנס בשום אופן למטבח.

★ אצל נאמאנטה, אמן העיניים, הקפד בכבודו. שאל אותו איך עוברים את דלתות ת'רובן, אחרת לא תוכל לעבור אותן!

רון קדרון מהרצליה

כישוף 5

★ בקש מהצופים קמיע נגד הגאנג'ים.

★ כשבאלתוס הופך ליצור בעל שערות נחשים, לך לאחור והנף מולו מראה.

★ קח את הגבינה מהמזווה. שאר המאכלים מזיקים.

★ תלוש את הוילון בחדר של באלתוס.

★ חפש בספרייה ספרים על סודות המגדל השחור.

כישוף 9

★ אסוף פנינים שחורות.

★ תן לגריילוק את המכתב.

★ דרקון הים יעזור לך אם תפנה אל תאוות הבצע שלו.

★ אל תעלה מעל פני המים לפני שהשמש שוקעת.

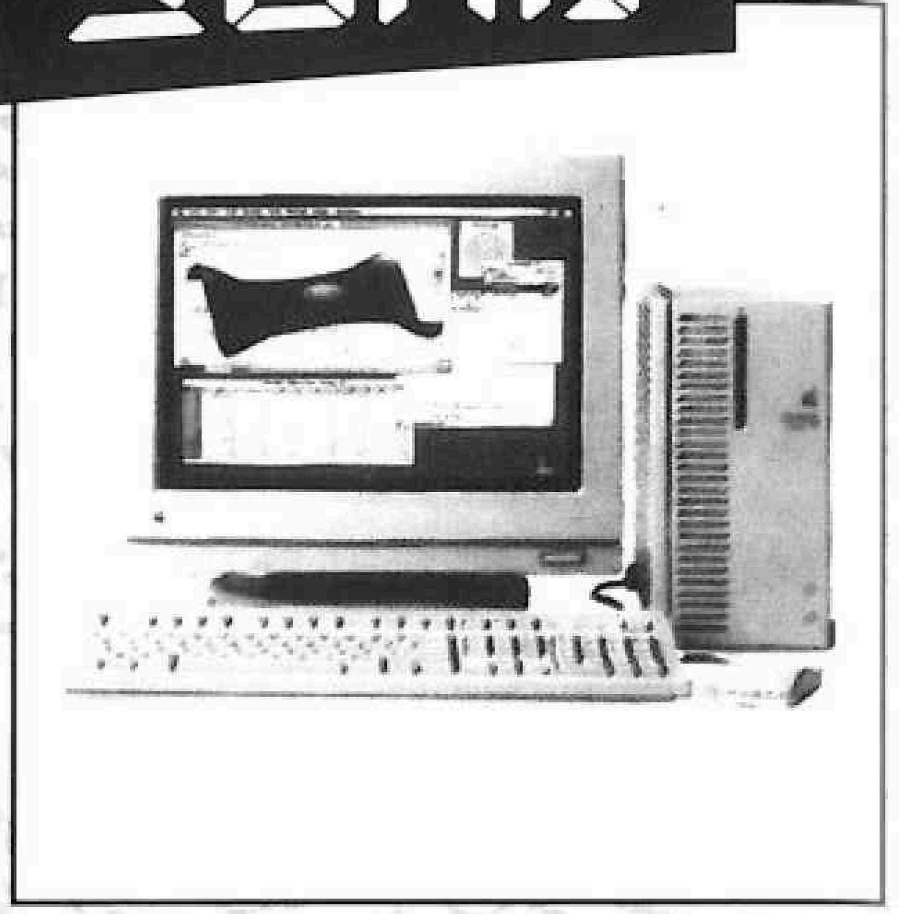
★ קח את הכתר של הפסל וברח ממנו.

★ אל תיכנס למנהרות חשוכות אם אין לך דג זוהר.

★ אל תיקח את הענק של המכשפה.

★ השודדים נמצאים באי שיש לו צורת דג.

מחשב מפלנטה אחרת



מאת: שחף בן-צור (מקינטושאי בדם)

נתחיל בשאלה: איזו חברה הוציאה את המחשב האישי (המסחרי) הראשון? למי שענה "איי. בי. אם" נכונה הפתעה. לפי ההיסטוריון שלנו, המחשב הראשון נוצר במוסך האחורי של שני "משוגעי" מחשבים שייסדו את חברת "APPLE" (שסימנה היה כמובן אותו תפוח נגוס). הם יצרו מחשב בעל מסך מונוכרום (בצבע ירוק תפוח) וזיכרון מזערי אשר יכול היה לבצע פקודות פשוטות ושימש כמכונת חישוב או מעבד תמלילים לכל היותר.

אחרי המחשב הזה - APPLE ci - החל מבול של מחשבים אישיים, כאשר את הבכורה נטלה לידיה חברת הענק IBM. אולם אפל לא שקטה על שמריה והחלה להשקיע במחשב אישי חדש ששינה את פני עולם המחשבים לתמיד - המקינטוש.

בשנת 1984, בזמן שידור הסופרבול, שהוא משחק גמר ליגת הפוטבול הזוכה לכמעט 80% מכלל אחוזי הצפייה בארצות הברית, שודר תשדיר פרסומת קצר המציג את מחשב המקינטוש. אותו מחשב היה בגודל של 20 על 30 סנטימטר, בעל מסך שחור לבן וזיכרון של 640K. המחשב הזה היה מיועד לדבר אחד בלבד - גרפיקה.

באותן שנים, המחשבים האישיים היו עדיין די מפגרים (סליחה על הביטוי) בתחום הגרפיקה והצליל. מסך 4 צבעים רק פרץ לשוק באותו זמן, ועל כרטיס קול אף אחד לא שמע! המקינטוש נכנס לשוק והציע למשתמשים בו לבצע במהירות פעולות גרפיות על המסך, לצייר ללא בעיות, לסדר טקסט, להגדיל אותיות ולהקטין אותן, לרווח שורות לכתוב באלכסון סביב מעגל ודברים דומים... בקיצור, מחשב שפעל בשיטת What You See Is What You Get (מה שאתה רואה על המסך זה מה שאתה תקבל בהדפסה). המחשב נכנס מייד לפעולה וניתן חינם לכל מי שרצה לבדוק אותו וכמובן שתפס את ליבם של הגרפיקאים שלא היו צריכים עוד לטרוח בעבודות ידניות.

אך המקינטוש בישר עוד מהפכה - הוא היה המחשב הידידותי הראשון והיה המחשב הראשון שעבד בשיטת החלונות (Windows). בזמן שמשתמשי IBM צעקו "להיכן נעלם המסמך שלי?", "איך פותחים ספרייה חדשה?" ו-"איך מוחקים את הקובץ הדבילי הזה?" השתמש המקינטוש בסמלים (ICONS) אשר סימלו את הפעולות. רוצה ספרייה חדשה? היכנס לסמל בצורת תיק והרי לך ספרייה לשים בפנים את כל הקבצים שלך. רוצה למחוק קובץ? גרור את המסמך שלך לפח האשפה המצויר בתחתית המסך וסגור את המכסה. רוצה לראות לאן שייך כל מסמך? במקום הערות יש לכל מסמך צורה שנקבעה מראש ומסמלת לאיזו תוכנית הוא שייך.

הדבר היחיד שעמד בין המקינטוש (גם אז וגם היום) מלכבוש את פיסגת העולם של המחשבים האישיים - הוא המחיר. מחשב מקינטוש עולה לעיתים פי חמישה ממחשב אישי רגיל מכמה סיבות: הראשונה - מחשב אישי רגיל מבוסס על מעבד של חברת אינטל (286 עד 486) ואילו מקינטוש מבוסס על מעבד של חברת מוטורולה. מעבד יקר ומתקדם יותר. השנייה - המקינטוש מדפיס בשיטת ה"פוסטסקריפט" (PostScript) דבר שמקפיץ את המחיר בהמון כסף עקב זכויות יוצרים ולכן גם המדפסות למקינטוש (שהן בדרך כלל לייזר או הזרקת דיו) יקרות יחסית למדפסות רגילות. השלישית - היום העתיקה חברת מייקרוסופט את שיטת החלונות לפי.סי. והחלה להשתמש באותן שיטות שהקנו למקינטוש את הייחוד שלו. הרבה חברות החלו להוציא תוכנות למקינטוש ובמקביל את אותן תוכנות פי.סי. - וכך התחיל הפער בין המחשבים להצטמצם ולמעשה היום ההבדל הוא בהרגל של האנשים לעבור על מקינטוש ולא על פי.סי. מביני עניין מבינים כי המקינטוש כבר אינו מיוחד וחדשני כמו שהיה (למרות שהוא עדיין הטוב ביותר בתחום הגרפיקה.)

עם השנים, עברו על המקינטוש גילגולים רבים: הוא הפך להיות צבעוני (עד 16 מיליון גוונים על המסך) ומהיר יותר (מעבדים המשתווים היום ל-486 ואף טובים יותר) ומשמש כמעט בכל עיתון או סטודיו גרפי. לאחרונה, עקב הפער ההולך וקטן בינו לבין מחשב הפי.סי. הרגיל, הכריזו IBM ואפל במשותף על תיכנון מחשב חדש הנקרא POWER PC המשלב את שני העולמות, שינסה להתחרות במערכת ההפעלה DOS ו-WINDOWS של מייקרוסופט וינסה לערער את השליטה של חברת אינטל בשוק המחשבים האישיים (ותוך כדי כך לחסל את התואמים). לאחרונה נראה כי השיתוף אינו מצליח כל כך לאחר ש-IBM הודיעה כי לא תשתמש במערכת ההפעלה של מקינטוש ולמעשה חיסלה בכך את ליבה של מערכת הפעלה ידידותית למחשב החדש.

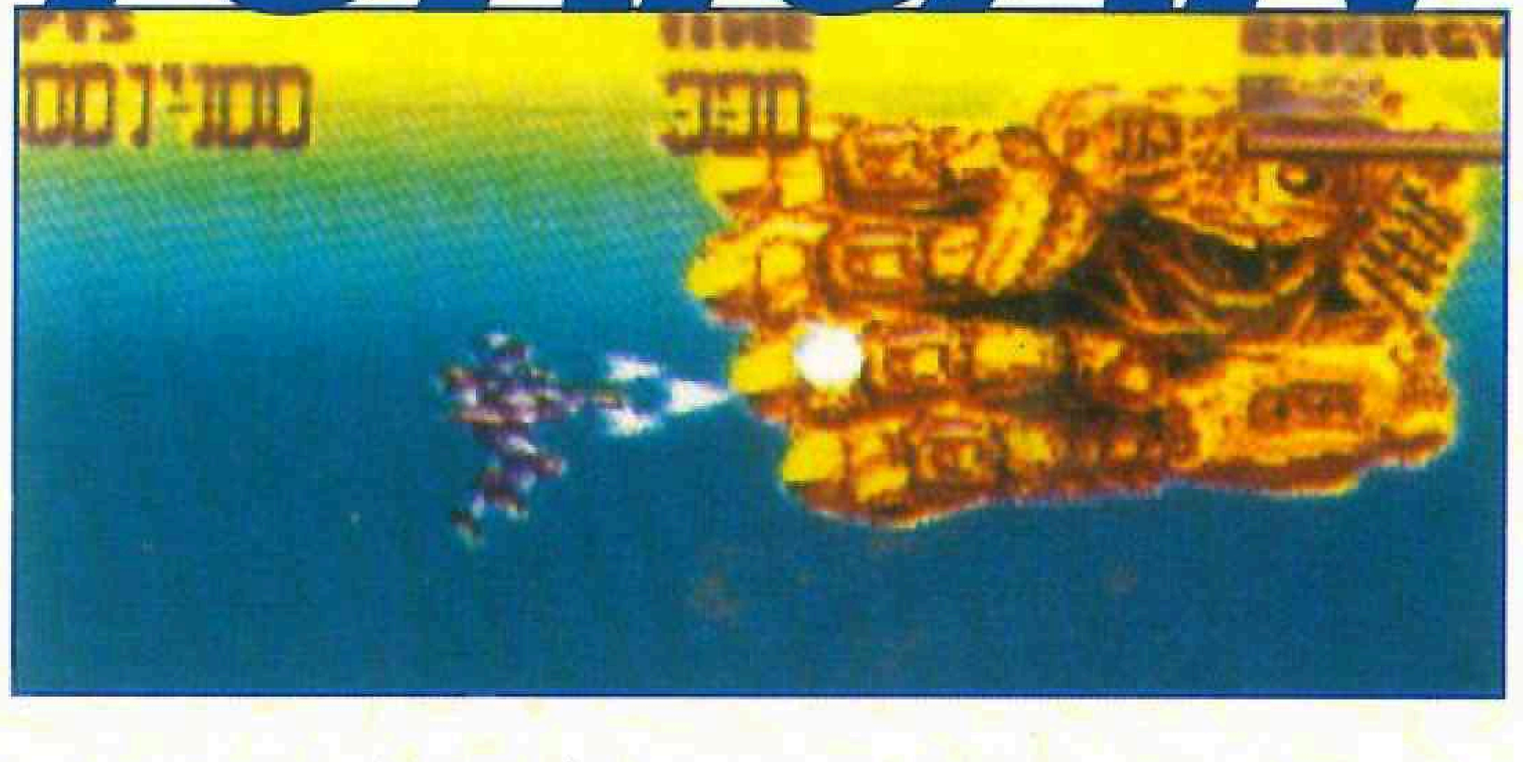
אפל מצידה גם היא אינה שוקטת על שמריה בזירה האישית והכריזה לאחרונה על מחשב חדש - ניוטון. הניוטון אינו גדול יותר מפנקס רגיל ומוסגל לשלוח פקסים, לשמור מספרי טלפון ותאריכים, לקרוא כתב יד (!!!) ולאחסן אותו בזיכרון - מעין יומן אישי לכל אחד. המחיר שוב בשמיים, אך זוהי פריצת דרך חדשה ונוספת של חברת אפל שאולי תוציא אותה מהקשיים אליהם נקלעה לאחרונה לאחר שלא פיתחה שום דבר חדשני ומבריק בשנים האחרונות.

גם זירת המקינטוש אינה שקטה ולאחרונה החלו יצרניות המשחקים כמו סיירה ואחרות להפיץ משחקים גם למקינטוש (מסע בחלל והרפקאות לארי) והמשחקים נראים, בזכות הגרפיקה המשופרת, טובים מתמיד. המקינטוש ממשיך להתפתח בתחום הגרפיקה (יותר צבעים, רזולוציה משופרת, תוכנות חדשות ומהירות יותר) וכל כמה זמן יוצאים מחשבים חדשים מבית אפל עם חידושים אלה. אומנם תחת שמות אחרים (קוואדרה ופרפורמה) או באריזות אחרות (כמו ה-POWER BOOK שהוא מקינטוש נישא בגודל של תיק ג'יימס בונד קטן) אבל הלב תמיד נשאר - מקינטוש!!!

SUPER TURICAN

מאת: דוד אידלס

סופר טוריקן הוא משחק עצום. נקודה. במקום פשוט להעביר את המשחק הלא מוצלח של טור יקן מנינטנדו רגיל לסופר נינטנדו, חברת SEIKA שכרה את מתכנתי FACTOR 5 (הם אלה שעשו את טוריקן המקורי) ודרשה מהם לתכנת מחדש את כל המשחק. התוצאה: גרפיקה מדהימה, קולות רצחניים, משחק מוצק - וכל זה בקלטת של 4 מגה בלבד.



הסיפור הוא כזה - כוכב קרקים נכבש על ידי פולשים מהחלל, ומשימתך היא להשמידם. אתה שולט על התקפתו של טוריקן הלובש שריון וחמוש ברובה חזק, פצצות חכמות ושוט ברקים - נשק אשר מקפיא את האויבים ומגלה מקומות ניסתרים. השריון מסוגל להפוך לגלגל כוח ולהעיר אותך דרך מעברים צרים כדי לגלות איזורים סודיים. יש כאן שפע של תוספות שניתן לגלות: שלושה סוגי נשק עם 4 דרגות כוח, תוספות כוח, יהלומים (תוספת נקודות) ותוספת פסילה.

בסופר טוריקן יש 13 שלבים המחולקים ל-4 בימות. כל בימה נמצאת באולם אחר. בימה 1 היא מחוץ למבנים, בימה 2 היא בתוך מפעל של הפולשים, בימה 3 היא באולם הקרח ובימה 4 - בתוך המיבצר של הפולשים. חוץ מהצבאות הפולשים, כל בימה מציבה סכנות משלה, כמו ברקים ופולשים הנדבקים לשריונך.

בסוף כל בימה מופיע מסך תוצאות כדי להגיד לכך כמה יהלומים ותוספות חיים הוספת לעצמך וכמה פיספסת. התוספת הקטנה הזאת נותנת לך רצון לעבור מחדש את השלבים.

הגרפיקה מרשימה וצבעונית יותר ממה שנראה על SNES עד כה. הרקע... דמויות של אויבים... הכל נראה מהמם ונפלא. הקולות והמוסיקה ממש מבריקים, עם שפע של מנגינות ויכולת ה-DOLBY SURROUND SOUND - ניתן לקוות שיופיע גם במשחקים האחרים של סופר נינטנדו. תודה לכם, FACTOR 5, אתם החזרתם את הכבוד לשמו של טוריקן ויצרתם משחק פנטסטי עם גרפיקה וקולות מדהימים.

BATTLESOADS IN BATTLEMANUACS

מאת: דוד אידלס

סוף סוף הצפרדעים המלחמתיות הגיעו לסופר נינטנדו. בהרפתקה חדשה זו, ZITZ, RASH ו-PIMPLE פוגשים את המחנך שלהם פרופסור T. BIRD במיתקן סודי בהרי טיבט, שבו עושים ניסיון במכשיר הדמיה חדש. משהו משתבש בניסוי כאשר סילס וולקמייר ומלכת האופל מחבלים במכשיר ממרחק, וחזירי PSYKO פורצים דרך שער מיסתורי שנוצר על ידי המכונה. הם חוטפים את ZITZ ובתו של PRISCONE לפני שהם נעלמים דרך השער, ורק גיבורינו יכולים להציל את החטופים.

צפרדע אחת או שתיים יכולות להיכנס לעולמו הדמוני של וולקמייר ולהתמודד עם חזירים, שלדים, עכברושים ונחשים, התוקפים בלי הרף. השלב הראשון מתחיל בפעילות הרגילה של מכות ובעיטות עם דמותו של הבוס כדי לנצחו בסוף השלב. בשלב השני, הצפרדעים שלנו מרחפות על מישטחים מיוחדים ומרביצות לאויבים חדשים. בשלבים אחרים הן נוסעות במכוניות מהירות ומרחפות במכונת

חופים. הקרב הסופי נגד וולקמייר ומלכת האופל מתקיים במגדל האופל האיום.

במשחק יש רק חמישה שלבים, אך כל אחד מהם קשה ומושלם. חוסר של פס-וורדים וכמותם הקטנה של המסכים אינה מוסיפה עזרה. למרות האפשרות לצירוף שחקן שני לשדה המערכה, זה לא עושה את המשחק לקל יותר - למעשה, קל יותר לשחק בו לבד, מפני ששחקן לא מנוסה יכול רק לסבך את העניינים.

הגרפיקה טובה - במיוחד העומק של שדה הבאולינג במסך הבונוס. חוץ מהמוסיקה והקולות, משחק

BATTLEMANUACS הוא באמת מוצר מצויין. למרות אורכו הקצר של המשחק, האתגר שבו גדול מאוד ולצפרדעים יש מה לעשות חוץ מסתם להרביץ לכל הכיוונים. פשוט ה-BATTLETOADS מרגישים ונראים כמו בבית על מכונות של 16 ביט, לכן הם לא שונים בהרבה ממשחקים אחרים הזזים בצורה צידית על המסך.

הפינה של ד"ר WIZ

רון גוסברג שואל האם נכונה השמועה כי סגה פיתחה רכיב דומה לרכיב ה-DSP של נינטנדו ומבקש קצת פרטים על רכיב זה.

ה-DSP המפורסם של סגה הינו למעשה שם של מעבד מתמטי בדומה לזה שבמחשב האישי. תפקידו לבצע פעולות מתמטיות מסובכות, כגון: הטיית עצם על הצג או יצירת גרפיקה תלת-מימדית במקום המעבד המרכזי של המגה-דרייב, שעמוס גם כך בעבודה המאיטה את פעולתו. המעבד המתמטי בנוי כך שהוא יודע לבצע רק פעולות כאלו, ובזמן מהיר עשרות מונים מהמעבד המרכזי. המעבד בנוי בתוך קלטות משחק מסוימות כגון סימולטורים חדשים הדורשים מהירות רבה כדי לייצר גרפיקה תלת-מימדית. זוהי התשובה למעבד הגרפי של נינטנדו ה-SFX.

נועם מקבי מרמת אפעל שואל האם קיים מתאם מסגה מסטר סיסטם לסגה מגה דרייב?

קיים נועם. יש מתאם שנראה כמו כובע המתלבש על הפתח העגול של המגה דרייב ולמעלה קיים בו פתח לקלטות המסטר סיסטם. מחירו של המתאם הזה הוא כ-250 ש"ח והוא מומלץ מאוד - במיוחד עכשיו כשרשת חנויות באג יצאו במבצע בו על כל קניית קלטת מסטר סיסטם מקבלים אחת נוספת חינם!

רמי יוחאי מהרצליה שואל מדוע למעבדים של המחשבים יש שמות עם 86, כמו 286, 386 וכו'?

החברה שהמציאה את המעבדים שמהווים בעצם את לב המחשב היא חברת אינטל, והיא החליטה לתת לכל מעבדי החברה שמות עם סיומות של 86. בתחילת הסדרה היה מעבד ה-88-80 אחריו ה-86-80 שהיה טוב ממנו (אלו מעבדי ה-XT) ואחריהם התחילו 286-80, 386-80 וכו'. אגב, בשנים האחרונות, כמו בכל תחום, החלו כמה חברות לייצר תואמים למעבדי אינטל 80386, ואף השתמשו בשמות דומים כמו AMD386 ועוד. אינטל שרצתה להגן על שמות המעבדים החליטה לכבוד הולדת המעבד 80586, לקרוא לו "פנטיום" מפני שלא ניתן לרשום מספר כשם רשום, אלא רק שם.

מתן פורה מרעננה שואל היכן ניתן למצוא את הכבל המחבר בין שני מכשירי גיים גיר ומדוע אין משחקים חדשים למסטר סיסטם בארץ?

לצערי מתן אין להשיג כרגע את הכבל המחבר שני גיימס גירים. נסה להזמין אותו בדרך אחרת מחנויות המשחקים שאתה מכיר. גם משחקים חדשים אין כרגע, כל זאת מפני שלסגה אין יבוא מסיבי ומסודר כרגע בישראל.

יונתן אמיר מת"א שואל: "בגיליון 28 היה כתוב שמי שעושה מנוי או מחדש מנוי מקבל כרטיס חבר. אני חידשתי מנוי לפני 6 חודשים ועשיתי מנוי לשנתיים. אז מה אני צריך לעשות כדי לקבל כרטיס - האם עלי

לחכות שנה וחצי או שתישלחו לי אותו?"

לדעתי יונתן מאז ששלחת את המכתב, בשני באוגוסט, כרטיס החבר כבר הגיע אליך ואם לא - הוא בוודאי בדרך אליך.

אלון נויבך מירושלים רוצה לדעת: האם קיים מתאם מג'נסיס לגיים גיר?

אין מתאם בין הסגה מגה דרייב (הג'נסיס) מכשיר ה-16 ביט לבין הגיים גיר בן ה-8 ביט - פשוט לא קיימת אפשרות "לרדת ביטים", אבל ישנו מתאם שמחירו 149 ש"ח מקלטות מסטר סיסטם לגיים גיר. המתאם מתלבש מאחורי מכשיר הגיים גיר ומגדיל את עוביו אך במעט.

עידו המר מת"א שואל היכן אפשר להשיג מתאם שיאפשר לשחק משחקי סגה מסטר סיסטם במכשיר הסגה CD?

הסגה CD, עידו, הוא בסה"כ סגה מגה דרייב שאליו מחובר CD ROM וכפי שתראה באחת התשובות הקודמות, אין שום בעיה לחבר משחקי סגה מסטר סיסטם למערכת המגה דרייב.

קורא אלמוני שואל מה בדיוק אומר עניין הביטים, מה למשל היתרון של מערכת 32 BIT על מערכת 16 BIT ובמה זה מתבטא?

לפני שניכנס לעניין הטכניקה, מר אלמוני, כדאי להסביר בגדול ולא כתשובה טכנית אמיתית שככל שיש יותר ביטים המחשב או מערכת המשחק יכולים לבצע פקודות מהר, מורכב ומשוכלל יותר.

ועכשיו לטכניקה: אם נשתמש בדימוי נפוץ, ניתן לומר כי זיכרון המחשב מורכב מ"מפסקים" קטנים היכולים להיות בשני מצבים: דלוק או כבוי. כל מפסק כזה נקרא ביט. ביחידות העיבוד המרכזיות של המחשבים יש קבוצות של 8 BIT, כלומר כל פקודה עובדת על 8 מפסקים שיכולים להיות באחד משני המצבים השונים - כלומר כל פקודה עובדת על 8 ביטים. במחשבים בהם יש 16 BIT אפשר להעביר כפליים מידע בזמן נתון (להפעיל 16 מפסקים). חשוב לציין כי כל 8 ביט נקראים בייט-Byte.

מעניין לציין שמשחקי טלוויזיה פועלים עם מעבדים של מוטורולה או חברות אחרות (בניגוד למעבדי אינטל במחשבים אישיים.) מעבדים אלו הם מתקדמים יותר לצרכים של משחקים ומתאימים יותר לגרפיקה, אנימציה ותנועה - הדברים החשובים ביותר במשחקים אלו. גם כאן - חלק מהמכשירים הם בני 16 ביט וחלק בני 8 ביט. בתחילת השנה הבאה מתוכנן לצאת הסופר CD של סופר נינטנדו, שאינו רק כונן תקליטורים כמו במגה CD אלא בתוכו בנוי מעבד 32 ביט(!) שיחליף את המעבד הקיים בסופר נינטנדו. הדבר יאפשר כמובן יותר כוח: מהירות, חיבור ליותר זיכרון ועוד המון אפשרויות.

אור קובץ מראשל"צ מנסה לברר האם יש משחק מחשב המבוסס על סדרת הטלוויזיה "הרובוטריקים" והאם יש משחק מחשב בשם גרזן הזהב?

לגבי הרובוטריקים, אור, יש משחקים דומים אבל אף אחד מהם הוא לא בדיוק רובוטריקים - ה-BATTLETECH (קרב-טכ') די דומה ובקרוב אמור לצאת משחק דומה עוד יותר - האולטרובוס. בקשר לשאלתך השנייה, קיימת גרסת מחשב לגרזן הזהב אך היא ברמה כה נמוכה עד כדי כך שגרסת הסגה מגה סיסטם עולה עליה בכמה רמות.

אילן שטוקהמר מפ"ת שואל האם יוכל לשנות את מחשב ה-IBM PS1 שברשותו מבפנים ולהפכו ל-386?

השבחה במחשב משמעותה לפרק את כל לוח האם (Mother Board) ולשים במקומו לוח חדש לחלוטין המכיל עליו מעבד חדש ומסביבו אלקטרוניקה אחרת, מתוחכמת יותר. למחשבי ה-IBM המקוריים יש לוח מיוחד וחייבים להשתמש רק בו אם רוצים להשביח את המחשב, אך מאחר ו-IBM לא משווקת לקהל הרחב לוחות אם בנפרד מהמחשבים - השבחת המחשב שלך אילן, איננה אפשרית, לצערי.

שימי אופיר מפ"ת מבקש לברר פרטים לגבי הגיים גיר: האם יש לו מסך נגד קרינה וכמה שיכלולים אחרים הומצאו בשבילו?

הגיים גיר אינו זקוק כלל למסך נגד קרינה - הוא פועל בטכניקה אחרת מצגי הטלוויזיה הרגילים (TFT LCD - מסך גבישי נוזלי). זרמי החשמל העוברים בו הם אפסיים. לעומת זאת יש לגיים גיר כמה שיכלולים נחמדים: זכוכית מגדלת, סוללה נטענת, מצבר מיוחד, חיבור לשקע המצית ברכב, חיבור בין שני מכשירים ומקלט טלוויזיה המאפשר צפייה בטלוויזיה דרך מכשיר הגיים גיר.

מתן ביליג משתמש בדוס 5 ומבקש עזרה בפעולות הבאות: הוא רוצה לדעת איזו פקודה עליו לתת כדי שהמסך "יצבע בכחול" או בצבע אחר, הוא טוען שכאשר הוא נותן פקודת "PAUSE" המחשב עונה לו ב"הקש על מקש כלשהו" והוא לא מצליח לטעון קובץ 1000.BAT והוא רוצה גם לדעת לסיום איך משתמשים בתוכנת Edlin.

באמצעות Escape codes אפשר לשלוט בצבע המסך, מיקום הסמן עליו ובדברים רבים אחרים (וכדאי שתעיין לשם כך במדריך דוס טוב). תפקיד ה-PAUSE הוא לעצור את פעולת המחשב ואז הגיוני שתופיע ההודעה הפנימית של DOS: "הקש על מקש כלשהו" - זו מטרת הפקודה שלחצת. אל תשתמש ב-PAUSE כדי לעצור את התפריט והסמן יחזור לשורת ההנחיה של דוס לאחר שהתפריט יוצג. במצב זה הקש enter 1000 או צור לך קובץ ששמו 1.bat שבתוכו תהיה הפקודה CALL 1000.

ובאשר לשאלה האחרונה: Edlin הומצא בשנת 1980 והוא תוכנית עריכה מיושנת מאוד. ב-5 DOS, הוסיפה חברת מיקרוסופט עורך תוכניות חדש ששמו Edit והוא מתקדם הרבה יותר מה-Edlin. לכן, שכח מהאדלין ועבור לאדיט. מיידית.

JURASSIC PARK
פארק היורה

מאת: דייזי כץ

פארק היורה הוא לא סרט להיט הראשון שהועבר למשחק מחשב, אבל קלטת זו של מגה דרייב יכולה לקבל מקום ראשון בין ההעברות הטובות ביותר. אם עוד לא ראית את הסרט, רוץ מהר ועשה זאת עכשיו. אז תוכל ליהנות בצורה מלאה מהמשחק העצום הזה!

איש או חיה?

פארק היורה הוא משחק הרפתקה-פעולה לשחקן יחיד המקנה לך ברירה להיות הצייד או הניצוד. אתה יכול לשחק את ד"ר אלן גרנט, פליאונטולוג המוזמן לפארק היורה - אי קוסטה-ריקני, שבו נבנה פארק עם סביבה המתאימה לדינוזאורים, או בתור הראפטור הנוראי, אחד הדינוזאורים שנוצרו בפארק וידוע בחוכמתו וזריזותו הרצחניים. בכל מקרה, הדק את החגורות לפני שאנו יוצאים למשחק הארוך והפראי הזה.

טירנוזאור מכה

אם אתה משחק את ד"ר גרנט, יש לפניך בעיה פרהיסטורית. דינוזאורים מסתובבים חופשי בפארק וכמה מהם רעבים מאוד! כדי להחזיר את הסדר על כנו, עליך לרוץ ולהילחם דרך שמונה שלבים המלאים בפעילות פרהיסטורית מפחידה ביער, בתחנת כוח המלאה בדינוזאורים, לאורך הנהר על הרפסודה, בתוך לוע הר הגעש ובשאר המקומות.

בכדי לעזור לך להילחם בדינוזאורים אוכלי-הבשר, ניתן לך מבחר של כלי נשק בעלי דרגות נזק שונות - מסתם עצירה עד לקטל על המקום. תקבל פצצות גז מרדים, חיצי הרדמה בינוניים וכבדים, רובה חשמלי ועוד. חלק מהאסטרטגיה של המשחק היא לגלות כמה נזק גורם הנשק שברשותך, כדי שתמיד תהיה חמוש היטב.

במידה ואתה משחק את הרפטור, הישרדות שם המשחק. עליך להתחמק מציידים, בזמן שאתה מתמודד עם דינוזאורים אחרים. אתה קופץ לגבהים מדהימים, וציפורניך מהוות נשק הגנתי מרשים. כדי לשמור על כוח הישרדות, עליך למצוא בשר או לטרוף משהו (מישהו) שנמצא נמוך ממך בשרשרת המזון.

מלחמת האבולוציה

כאשר אתה משחק, תפגוש חבורה של אויבים פרהיסטוריים. דינוזאורים קטנים (אבל קטלניים) מתקיפים אותך בקבוצות, היורקים עליך רעל, וטירנוזאורוס רקס מנסה לנגוס בך בצורה רצינית. בתור ד"ר גרנט תוכל לפגוש בכמה חיות שיעזרו לך, כמו למשל טריצרטופים שאפשר לדרוך עליהם וברכיוזאורוסים המשמשים כמקפצה.

פארק היורה אינו משחק פעולה רגיל. עליך לעשות כמה מהלכים חכמים, עם אינך רוצה להיכחד. עליך לגלות איך פותחים דלתות, איך מטפסים על גדרות חשמליות, איך מזיזים קופסות ואיך פותרים חידות.

ציוני דרך בפארק

המשחק מלא בתכונות מצוינות. השליטה היא פשוטה וברורה. בתור גרנט, תוכל לעבור במהירות על כל הנשקיה שלך, ויש לך מבחר מרשים של מהלכים, כולל טיפוס יד-אחר-יד על החבלים. אבל יהיו לך זמנים קשים כאשר תצטרך לנווט את הרפסודה לאורך הנהר.

סגה הורידו את כל המעצורים כאשר מדובר בגרפיקה, מוסיקה ואנימציה

במשחק הזה. הגרפיקה במשחק אדירה באותה מידה כמו האפקטים המיוחדים בסרט. עם רקע של יער יפה ודינוזאורים מהירים, המשחק מזכיר את המשחק FLASHBACK. התזוזות של ד"ר גרנט חלקות ודומות לתנועותיו של השחקן סם ניל שבסרט. כל דינוזאור זוכה לאנימציה מלאה. אתה תרגיש כאילו אתה צופה בצילומים של דינוזאורים אמיתיים! הטירנוזאורום רקס כל כך גדול שרק ראשו מופיע על המסך...

בצורה מפתיעה, סגה מצאו מספיק יחידות של זיכרון כדי ליצר גם את הקולות המצוינים. המוסיקה נלקחה מהסרט עצמו והיא נותנת אווירה של מיסתורין ופחד למשחק, למרות שאחרי כמה שעות של משחק היא קצת מעייפת. בקשר לאפקטים הקוליים - לכל דינוזאור יש קריאה מיוחדת משלו וזעקתו של טירנוזאורוס רקס מקפיאה את הדם. תוסיף גם את רישרוש המים בנהר, רעש הזעקה ורעש של אבנים נופלות, ותקבל משחק מהנה לאוזניים בנוסף לעיניים.

אבל, אל תחשוב שגרפיקה יפהפיה, קולות מדהימים ורמת משחקיות גבוהה באים בזול - המשחק הזה הוא קשה ושחקנים צעירים יזדקקו להרבה עזרה מהצד.

לך שחק בפארק

פארק היורה לא יאכזב אותך - גם אם לא ראית את הסרט. בעמידתו כמשחק פעולה הזז-לצדדים, הוא דחוס בפעילות וכייף שיספיקו לך לשעות רבות. במשחק קיים פרק אחד מהספר אשר אינו מופיע בסרט. כלומר, אתה מקבל טיפול שבאי בית קולנוע לא יקבלו!

האם משחק מחשב יכול להיות פופולרי באותה מידה כמו רב מכר קולנועי שהוא מבוסס עליו? המשחק הזה יתן לנו תשובה.

היחידה הארצית לחקירות הנאה

הגיע הזמן
להעיר את השדים מרבצם

"ברוכים הבאים לעיר אגרבה, עיר של מיסתורין וקסמים" במשפטים אלה מתחיל הסרט המצויר "אלאדין" המוקרן בימים אלה בבתי הקולנוע (ועל פי הדיווחים מהקופות - הוא ימשיך להיות בהן עוד הרבה הרבה זמן).

"אלאדין", המבוסס על אחד מסיפורי אלף לילה ולילה, (או שהוא בכלל סיפור שמקורו בסוריה לפי גרסה אחרת) הוא הסרט האחרון בשורה ארוכה מאוד של סרטים מצוירים באורך מלא, עליהם חתומים אולפני וולט דיסני המפורסמים אשר עשו בין היתר את "היפה והחיה", "בת הים הקטנה" ואת "ספר הג'ונגל" (שמלאו לו כבר חמישים שנה!). נראה כי סרט זה הוא גם הרווחי ביותר! עד היום הכניס הסרט כ-250 מיליון דולר רק בארצות הברית (ועוד היד האמריקאית והעולמית נטויה).

מי שהיה בסרט לפחות פעם אחת (נכון לכתיבת שורות אלה, עבדכם הנאמן ראה את הסרט 3 פעמים ומוכן ללכת לעוד... אם למישהו יש כסף לכרטיס) בוודאי יצא מהסרט עם חיוך גדול על השפתיים - הסרט נמצא מההתחלה בקצב מסחרר של בדיחות הרודפות אחת את השנייה ומלא בפעילות (מרדפים, זוויות צילום או ציור שונות, מסכים המתחלפים במהירות וכדומה).

העבודה על הסרט ארכה כשנתיים וחצי, וסיפקה עבודה למעלה מ-200 איש והביאה לשילוב נפלא של אנימציה,

קולות וסיפור כאשר בכל אחד מהתחומים הללו עברו אולפני וולט דיסני מהפך יחסית לסרטים קודמים:

הקולות הנשמעים בסרט הם של שחקנים מקצועים אך בקטעי השירה הוחלפו אנשים אלה בזמרים מקצועיים (המופיעים במחזות זמר בברודוואי) והתזמורת הפילרמונית של ניו-יורק נכנסה לפעולה על כל 120 נגניה.

הסיפור שמבוסס, כאמור, על אגדה מזרחית בת כמה מאות שנים עבר שינויים כאשר הדגש עבר מאלאדין לשד והוכנסו בדיחות כה רבות ששברו את השיא במספר בדיחות לסרט מצויר אחד. אחד מהתסריטאים מספר כי כל הבדיחות שעלו לראש של צוות הכתיבה נכנסו לסרט, ולמרות החשש כי לא כולם יבינו את הבדיחות החליטו להשאיר אותם. הדברים הם די נכונים לגבי הצופים בארץ משום שהדמויות אותן מחקה הג'יני (השד) הן דמויות המוכרות ברובן רק בארצות הברית. אבל אל חשש! רק הקול והקצב של חילופי הדמויות יצחיק את האדם האדיש ביותר בעולם.

האנימציה היא פרק בפני עצמו - אולפני וולט דיסני מאמינים עדיין באנימציה ידנית, בה הדמויות והתנועות מצוירות באופן ידני על ידי האנימטור, והרקע מצויר גם הוא על ידי צייר מקצועי. בעוד כל האולפנים משתמשים במחשב, נשארו אולפני וולט דיסני "פרימטיביים", אבל כל מי שיראה את התוצאה יבין שרק כך אפשר להגיע לתנועות אמיתיות של הדמויות המצוירות על המסך ולתת להן מראה אנושי.

מסתבר שאולפני וולט דיסני אינם פרימיטביים כלל, וגם הם משתמשים במחשב - אולם רק לדברים פשוטים או בעלי פרטים קטנים. בסרט "היפה והחיה" השתמשו במחשב על מנת להראות את אולם הנשפים בו רקדו היפה והחיה. המצלמה הסתובבה סביב הצמד, התרוממה

למעלה וירדה למטה במעגל וכל זה התאפשר על ידי מחשב שהוזן בציר תלת מימדי של אולם הריקודים ועל רקע זה צוייר (ידנית כמובן) הזוג. בסרט "אלאדין" המחשב נכנס לפעולה בשטיח המעופף. מכיוון שהשטיח הוא שטיח פרסי (העלילה של הסרט מתרחשת, הרי, בארצות ערב) ודוגמת הריקמה עליו הינה מסובכת לציור ידני מחדש, הוזן המחשב בשטיח וכך אפשר היה להזיזו שוב ושוב ולשנות לו צורה (למתוח אותו, ליצור מדרגות וכדומה, מבלי לבלות שעות וימים בציורי המעויינים, הקווים ושאר צורות שטיחים.)

הסרט זכה בשני אוסקרים: פס הקול הטוב ביותר והשיר הטוב ביותר. זוהי הפעם השנייה ברציפות ששיר מתוך סרט מצויר זוכה באוסקר (הראשון, לפני שנה, היה שיר הנושא מתוך "היפה והחיה") - ואין ספק שאם היה אוסקר רק לסרטים מצויירים הוא היה זוכה בכל הפרסים. אולי זאת הסיבה שאין טקס כזה, כי הסרטים של אולפני וולט דיסני היו דוחקים את שאר הסרטים (ואין רבים כאלה) לפינה.

"אלאדין" הוא סרט שכמה שלא נכתוב עליו לא נכתוב עליו מספיק ומה שלא כתבנו בטח תוכלו למצוא בכל העיתונים והאחרים שגם הם שפכו תיאורים מתפעלים וקלישאות ומחמאות ותיאורים ודיבורים על הסרט יוצא הדופן וכבר אמרו חכמינו (נבחרת וויז הם לא חכמינו... אבל קרוב) "תמונה אחת שווה אלף מלים" אז משנה כמה שנכתוב על הסרט? הכי טוב לראות אותו!

מודם - החלון הפרטי שלך לעולם המידע

עכשיו במבצע עד 15.10.93

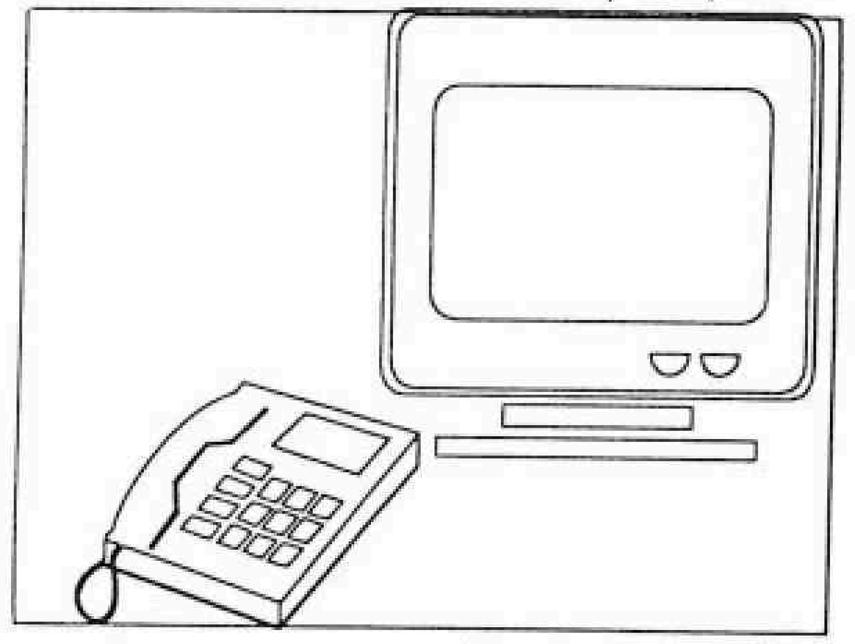
כמה שווה לך לדעת ?! דע לנצל את כל המידע הזה לצרכיך הפרטיים.

תחנות BBS־גישה חופשית לאלפי תוכנות מחשב שיתופיות (עיסקיות ועד משחקים), לוח מודעות/דואר אלקטרוני מכל רחבי הארץ/העולם, בזק זהב, טלדן, ישראנת, קו מנחה, המרכז הלאומי למידע טכנולוגי־מדעי, שירותים בורסאים, שירותי בנקאות עד לחשבון הקטן שלך, מאגרי מידע עסקיים,טכנולוגים,מדעים, פיננסים, עיתונות סוכני נסיעות ועוד.

צרכנות ביתית־השווה מחירים והזמן דרך ה־PC מביתך/משרדך מההוזלות המיוחדות באותו יום, השליח ידאג להביא את הזמנתך במהירות האפשרית לכתובת הרצויה.

וזה רק על קצה המזלג...

ISM 2400 MODEM 2400	HAYES Bell CCITT	כרטיס מודם פנימי + תיקון שגיאות V.42,MNP4 דחיסת נתונים MNP5 ו-V.42BIS העברת נתונים עד 2400 Bps	444 ש'
ISM 2400 MODEMFAX 2496	HAYES Bell CCITT	כרטיס מודם-פקס פנימי+תיקון שגיאות V.42,MNP4 דחיסת נתונים MNP5 ו-V.42BIS מודם - העברת נתונים עד 2400 Bps פקס - שידור/קליטה 9600 Bps	550 ש'
VIVA 2496IF	HAYES	כרטיס מודם-פקס פנימי. מודם - העברת נתונים עד 2400 Bps. פקס - שידור/קליטה 9600 Bps	515 ש'
VIVA 2442F	HAYES	כנ"ל בתוספת תיקון שגיאות MNP5	650 ש'
ISM MODEMFAX 14400	HAYES Bell CCITT	כרטיס מודם-פקס פנימי+תיקון שגיאות V.42,MNP4 דחיסת נתונים MNP5 ו-V.42BIS, V.17 מודם - העברת נתונים עד 14,400 Bps פקס - שידור/קליטה 14,400 Bps	1699 ש'
		כנ"ל חיצוני	1980 ש'



• כל המוצרים כוללים חוברת הדרכה להתקנה והפעלת המודם ותעודת אחריות. פשוט כל מה שאתה צריך לעשות הוא לתקוע את כרטיס המודם בחריץ ההרחבה הפנוי במחשב, לחבר אליו קו טלפון ואתה מוכן להתקשרות הראשונה !!!

הזמן עוד היום ותזכה בערך המוסף הבלעדי שלנו

1. תוכנת התקשורת TELIX הפופולרית ביותר.
2. הספר שיענה על כל שאלותיך־המדריך לתקשורת באמצעות מודם במחשב האישי (160ע"מ)
3. רשימה עדכנית של תחנות ה־BBS בישראל.
4. הזמנה אישית ל־ "עיר התוכנה" 5־4 באוקטובר בכפר המכביה.
5. זיכוי לקבלת קטלוג התוכנה הישראלי החדש חינם ־ 1.10.93 .

זכור המבצע עד 15.10.93 או עד גמר המלאי

***המחירים אינם כוללים מע"מ *יש להוסיף לש' דמי טיפול ומשלוח.**

"עיר התוכנה" ־ מרכז שיווק תוכנה ארצי למשווקים ולקוחות, פינסקר 64 ת"א

טל': 03־5288448 03־295145 שלוחות 30־28, פקס: 03־295144 (פנה אל גיא, איציק, רפי)

סדרת ספרי רומח הדרקון

אביטל רשף מנהלל

רומח הדרקון היא סדרת ספרים אשר יצאה לאור בארה"ב ב-1986 ושמטרתה היא - פתיחה והדגמה למשחק AD&D.

ספרי "רשומות רומח הדרקון": כרך א' - "דרקונים של דימדומי הסתיו" כרך ב' - "דרקונים של ליל החורף" וכרך ג' - "דרקונים של שחר האביב". את כל "רשומות רומח הדרקון "כתבו הסופרות הידועות מרגרט וייס וטרייסי היקמן. שירה: מאת מייקל וויליאמס. תירגם: עמנואל לוטם. הוצאה לאור: מיצוב.

שלושת הספרים הנקראים בשם "רשומות רומח הדרקון" עוסקים בכך, שמלכת האופל (טאקיזיס) שבה, ומתהלכת בקרין. אל הטוב (פלדין או שם דמותו של קרין - פיזבן) יצא להתהלך אחריה ולעצור אותה מתוכניתה לכבוש את קרין. (יש לציין כי בני האדם מאמינים שהאלים נטשו אותם. אך ההיפך הוא הנכון). גבורי הרומח - תניס (חצי אלף), סער (אביר), חלמיש (גמד), מי-נהר וסהר-פז (ברברים), גדילן (קנדר פטפטן), קרמון ורייסטלין (אחים - קרמון לוחם ורייסטלין רב-מג) ולאחר מכן גם גילתנאס ולאורנה (אחים אלפים), טיקה (מלצרית) ואליסטן (כוהן) - יוצאים לחרף נפשם כדי להשיב את האיזון למקומו ולמצוא את הנשק מהאגדות, הנשק מביס הדרקונים - רומח הדרקון. הסדרה שבאה אחריה, "אגדות רומח הדרקון", גם היא נכתבה על ידי הסופרות הנ"ל אך תורגמה על ידי חוה כפרי. ספרי "אגדות רומח הדרקון": כרך א' - "עת התאומים" כרך ב' - "מלחמת התאומים" כרך ג' - "מבחן התאומים".

הסדרה עוסקת בכך שרייסטלין, רב-המג המשונה, שינה את גלימותיו לשחורות (עיין בסוף "דרקונים של שחר האביב"), ורוצה לקרוא תיגר על האלים. כדי לעשות זאת יצטרך לחזור בזמן, כדי להחליף מידע חשוב עם גדול המכשפים בכל הזמנים - פיסטנדנטילוס (נראה אתכם אומרים את זה שלוש פעמים!). אך מסתבר שפיסטנדנטילוס שולט ברייסטלין. הוא נכנס לגופו לאחר פיצוץ שקרה כאשר ניסה פ' לקרוא תיגר על האלים. לרייסטלין ניתנת עזרה משמים - כוהנת פלדין מתאהבת בו - והרי בלי עזרת כוהנת בעלת גלימות לבנות (ויפה) הוא לא יוכל להיכנס בשער. אך קיטיארה, אחותו של רייסטלין, מחבלת בתוכניותיו והורגת, בעזרת הנגיד סוט, את קריסניה (הכוהנת). קרמון נשלח לעצור את רייסטלין ולהשיב את קריסניה לחיים. גדילן מצליח איכשהו להזדנב איתם לעבר, העניינים מסתבכים...(וכל זה רק בכרך א').

הסדרה הבאה, "שישיית המפגשים", שעד כה תורגמו ממנה לעברית שלושה ספרים, עוסקת בפגישתם של בני החבורה. כרך א' - "נפשות אחיות", עוסק בפגישתם של תניס חצי-אלף וחלמיש כור-אש. כרך ב' - "תאוות נדודים", עוסק בפגישתם הבלתי נעימה של תניס וחלמיש בגדילן קוץ-רגל. כרך ג' - "לב אפל", עוסק בלידתם של קיטיארה, אחותם ההורגת של קרמון ורייסטלין, לידתם של קרמון ורייסטלין והתאהבות תניס בקיטיארה, הסייפת בעלת הלב האפל.

לסיכום: שווה כל מחיר. נפלא! מספר עמודים 300+. הספר שהכי אהבתי - "דרקונים של דימדומי הסתיו. דבר נוסף, תגידו לעומר פאר (WIZ 25) שיפסיק לעשות שם רע ל"רומח הדרקון", הסדרה הטובה ביותר העוסקת ב- AD&D.

"מלים אחרונות במשחקי תפקידים"

איתמר קסטנר ודן רביב מחיפה

"אז זו המשמעות של עין הבוהה..."

"חבר'ה, מצאתי את איש הקרח..."

"סלח לי, למה יש לך שיניים כל כך גדולות?"

"הי, מה קרה לפרצוף שלך?"

"אתה בטוח שהמפה הראתה שיש כאן אוצר?"

"חבר'ה, אני רואה אור ירוק בקצה המנהרה."

"באמת, מורגן, סתם התלוצצנו..."

"מה הדבר האדום העגול הזה?"

"של מי הצל הזה?"

"לא ידעתי שהבאת חבל כל כך צבעוני."

שיחות עם מורגן לה פיי

מאת: ערן בן-סער

מורגן ואני חזרנו לשגרה, חסל סדר טיולים לעולמות שאני המצאתי (לפחות לזמן מה) וחזרנו לענות ברצינות על המכתבים שלכם. את זה אנחנו עושים משתי סיבות. קודם כל רמת המכתבים שלכם באמת עולה והשאלות הולכות ונעשות מעניינות יותר, וחוץ מזה ההרפתקה הקודמת שלנו הספיקה לי לשישים שנה.

מורגן ואני ישבנו בחדר שלי ושיחקנו BATTLETECH (קרב-טכ'), או יותר נכון השתמשנו בחוקי הקרב של קרב-טכ' כדי לשלוח צבאות אחד על השני ויצרנו קרבות אחד-על-אחד בינינו. התוצאה היתה בסוף - שלושה קרבות למורגן ושניים לי.

"צעד טוב," העירה מורגן על הצעד האחרון שלי, "עכשיו ה-ECM Suit של המכ'ים שלך משבשות לי את שידורי ה-C3 שלי."

מורגן שיחקה עם מכ'ים שהשתמשו במחשב טיווח עוצמתי, וכצעד הגנתי ציידתי את המכ'ים שלי בחליפת שיבוש סטטאטית.

"עוד לא ראית כלום," הגבתי, "אני עומד לירות לך בגב של ה-MadCat שלך עם שני מכ'ים ולאחד מהם יש שני Gauss Rifle. אין לך סיכוי."

מורגן שקלה את איזון הכוחות על הלוח, "צודק, אני נכנעת, הקרב שלך. לעזאזל זה משעמם לשחק בלי לרמות. אולי תקריא לי כמה מכתבים במקום זה?"

"נעשה עסק," עניתי לה, "סדרי את הלוח לקרב אחרון על הניצחון ובינתיים אני אקריא לך את המכתבים."

"אוקיי." הגיבה מורגן והחלה לסדר מחדש את המפות.

"המכתב הראשון הוא מאלעד בן ה-11 ממכבים ויש לו שאלות בקשר לקוסם מדרגה 14 שהוא משחק. קודם כל, כמה פעמים ביום ניתן להטיל לחש שהקוסם המציא בעצמו והאם זה תלוי בעוצמתו של הלחש? אם הוא מוצא ספר לחשים של כהן, מותר לו להעתיק את הלחשים? ומה מספר הלחשים שאפשר להמציא בדרגה 14?"

"כמובן שזה שתלוי בדרגת הלחש!," השיבה מורגן לשאלה הראשונה, "לחש שהמצאת הוא בדיוק כמו כל לחש אחר שכתוב בספר החוקים. אם המצאת לחש מדרגה שלישית ואתה יכול להטיל שלושה לחשים מדרגה שלישית ביום - אתה יכול להטיל את הלחש שלוש פעמים ביום. בקשר לשאלה השנייה, לכהנים אין ספרי לחשים, הם מקבלים את הלחשים שלהם מהאלים עצמם ולא צריכים לכתוב אותם בשום מקום. אם מצאת ספר לחשים של כהן, פטר את ה-GM שלך. ולבסוף, אין שום מגבלות למספר הלחשים שאפשר להמציא בכל דרגה שהיא!"

"אוקיי, מורגן, המכתב השני מאלון שוורץ מכרמיאל. הוא רוצה לדעת אם חרב קסומה נגד דרקונים תפעל גם על יצורים דמויי דרקון, למשל הידרה? והאם אפשר להעתיק קסמים מספר אחד למשנהו?"

"בקשר לספר הלחשים התשובה היא כן," השיבה מורגן, "אבל בקשר לחרב זה תלוי מאוד בחרב וב-GM. באופן עקרוני התשובה היא לא, זו חרב נגד דרקונים, אבל ה-GM יכול להחליט שיש לה רבע מכוח הקסם נגד דמויי דרקונים או כל פתרון דומה. נו, יש עוד מכתבים?"

"כן. מכתב מאורי מכפר-סבא, הוא רוצה לדעת האם שתי דמויות יכולות לבנות טירה ביחד ואיך יסתדרו החסידים של שתי הדמויות? הוא שואל גם מה לעשות כשלוחם מדרגה 20 עם דירוג שריון 10-, מסתער על 500 אורקים ויוצא חי. הוא גם טוען שהוא ראה אותך ברחוב מחופשת למכשפה הרעה משלגיה."

"זאת לא הייתי אני," השיבה לי מורגן, "זאת הייתה זיטי, המכשפה משלגיה, היא מבקרת קרובים שלה או משהו והיא ביקרה אותי אתמול. חוץ מזה בקשר לטירות אז כן, שתי דמויות יכולות לבנות טירה ביחד. ממש כמו שאתה וחבר שלך (אם היה לכם כסף) הייתם יכולים לבנות טירה ביחד. משחק תפקידים הוא לא אוסף של חוקים הוא עולם בפני עצמו והדמויות יכולות לעשות כל מה שהיו יכולות אם רק היו אמיתיות. בקשר ללוחם, תחליף שיטה. ה-AD&D לא מספק פתרונות למצבים כאלו, הוא רק דואג שהדמויות ישארו בחיים לא משנה מה עומד מולם. נסה את MERP, MYTHUS או ROLEMASTER בתור שיטה חליפית, שם ללוחם שלך לא יהיה סיכוי."

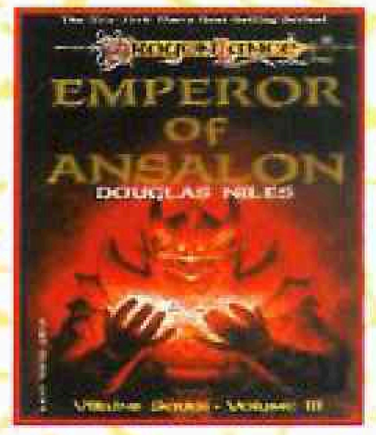
מורגן גמרה לסדר את הלוחות ופתחנו בקרב לחיים או למוות. שרידי המכ'ים שלי קבורים בחלקה הצבאית בבית הקברות של סולאריס 7.

ספרים רבותי, ספרים...

מאת: דוד אידלס

"קיסר האנסלון"

מאת דוגלס ניילס.



צבאות רבים זורמים דרך קרין, צבאות הפורסים את צלליהם הרעים של בני-דרקונים על פני האדמה. כל הכוחות המפחידים הללו עוקבים אחר פקודותיו של איש אחד... אריאקס, קיסר האנסלון השאפתן.

לוחם, כוהן, אציל, מלך... הוא משיג תהילה וכוח בעזרת טיפוס על גוויות יריביו. עלייתו נתמכת על ידי תקחיסיס, גבירתו האיתנה. אבל, כאשר ניצחון הרשע מבצבץ באופק, אריאקס חייב להשתלט על שאיפותיו - או להתמודד עם מלכת האופל.

סדרת הפושעים חוקרת את המקורות המושחתים של נתיניה הבולטים של תקחיסיס, מלכת החושך.

"מגילת שבית-הנשק"

מאת דן פרקינסון.

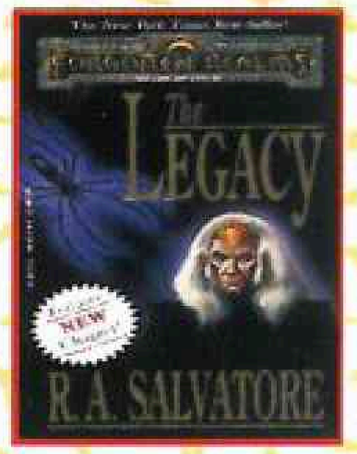
למרות גבורתם העיקשת של הלוחמים הגמדיים, מלחמתם הממושכת על שיטחי הפרא נגמרת ללא ניצחון לשום צד. מגילת שבית-הנשק נחתמת, ותורברדין מגלה את תמיכתה באלפים ההגיוניים מקוולינסטי, על ידי הצטרפות לבנייתה של פאקס טארקס הנפלאה.

מנהיג חדש יוצא מקרבם - דרקין - מלך האבן החיה, שגבורתו וחוכמתו נרשמו באגדותיהם של הגמדים ושמו הפך להיות ל"שם הכיסא המלכותי" של כל המלכים העתידיים של הגמדים.

המחבר דן פרקינסון כתב גם את שני הספרים הקודמים בטרילוגיה של אומת הגמדים, סדרת רב מכר של רומח הדרקון.

"המורשת"

מאת ר'.א'.סלוטורה.



זהו רב מכר עם פרק סיום חדש שלא תוכלו למצוא בספרים עם כריכה קשה!

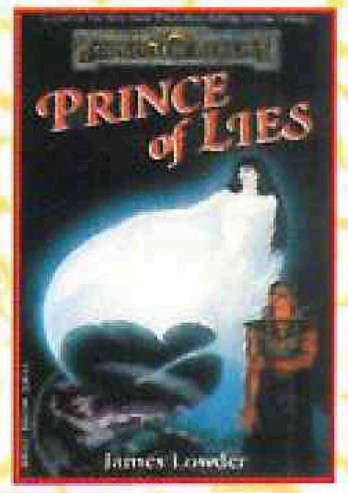
החיים טובים כלפי דריזט דו'ארדן, טובים ממה שהם היו אי פעם לאלף הבודד.

החבר המושבע שלו, ברואנור הגמד, החזיר לעצמו את ממלכתו, וחבריו להרפתקותיו - וולפגר וקטי-ברי - עומדים להתחתן עם בוא האביב. אפילו רגיס הזוטון חזר. כל החברים התאספו תחת ביטחונו ואושרו של עולם המיסריל, שבו העורקים הכסופים של מיסריל זורמים עמוק ופטישי הגמדים הולמים מיקצבי שירים עתיקים ולא-נגמרים.

אבל דריזט לא השיג את מצב השלום הזה מבלי להשאיר את יריביו החזקים מאחוריו. ללוס - מלכת העכבישים, האלה המפחידה של אלפים האפלים, מנתה את עצמה בשורות יריבים אלו ונשבעה לשים קץ לימי הביטחון הנעימים שלו.

"נסיך השקרים"

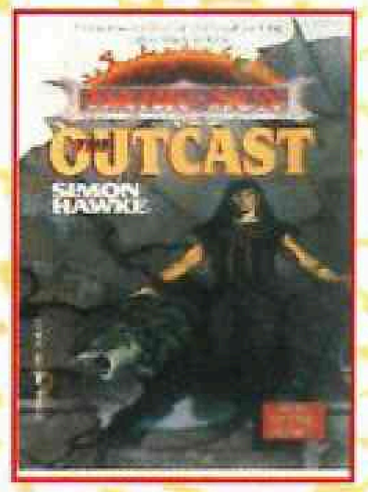
מאת ג'ימס לאודר.



עם כל כוחותיו בתור אל הסבל ושליט המתים, צוריק לא מסוגל להשיג את מה שהוא חפץ בו יותר מכל - נקמה באלת הקסמים. כדי להשיג זאת הוא מחפש לשווא אחרי נשמתו של קלמבור ליונסבאין, ידידו לשעבר של צוריק ומאהבה של אלת מידנייט, בזמנים ששלושתם שהו על פני האדמה בצורה של בני תמותה. קלמבור המשיך להסתתר מצוריק בעזרת אלה הרוצים בנפילתו של האל המטורף. אך צוריק יקריב הכל כדי לגלות היכן נמצא מחריבו השקט, אפילו על חשבון חורבן ממלכת המתים.

"הזרוק"

מאת סימון הוק.

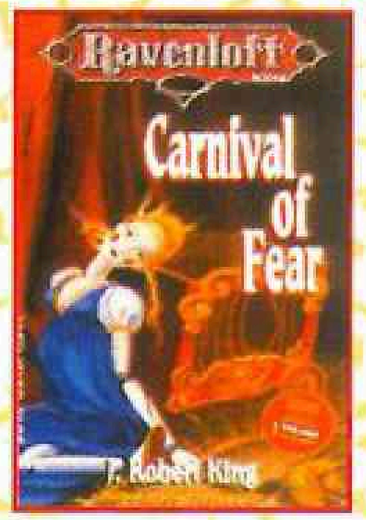


ילד מעורב שנזרק למות במדבר אססיאן, ניצל על ידי דרויד הנווד והובא למקדש המיסתורי בהרי הרינגין. הוא גודל על ידי ויליצי המיסתוריים, למד את דרכו של דרויד ואת נתיב השומר, אך מסתבר שתלאותיו במדבר פיצלו את אישיותו - הוא הפך ל"שבט של אחד", בעל זהויות רבות הלכודות בגוף אחד, כל אחת עם קול משלה וכוחות סודיים ניסתרים.

כשהוא נאבק למצוא פיתרון לעימות הפנימי שלו, יוצא הילד סורק בחיפוש אחר שורשיו.

"קרנבל של פחד"

מאת ג'.רוברט קינג.



צרחה קורעת את האויר מעל אוהלים ומדרכות של קרנבל אלימוראי, אחריה באה זעקה לעזרה של מריה, הלולינית העיוורת. אומנים אחרים מגיעים לקרונה - כדי למצוא אותה מגואלת בדם... במיטה שלידה שוכב בולע חרבות, משופד על הלהב שלו.

למריה וחבריה יש כמה רמזים כדי למצוא את הרוצח - עד שהם מגלים עוד גופה ועוד... מישאלתם ללכוד את הרוצח מגלה להם זוועות שלא חלמו עליהן, זוועות מפחידות אפילו לקבוצת האומנים המוזרה, הלכודה בלב ממלכות אפלות.

קרנבל הפחד הוא ספר שישי בסדרת סיפורי הבלהות הגוטיים העוסקת במפלצות ומאסטרים של אולם הראונלופט.

תיחמונים

מאת: ערן בן-סער אבי סבג

דלת הצינוק נטרקה ברעש רם, "ותישארו פה עד שפאליראן יחליט מה לעשות בכם." צעק האורק המצולק לשני שבוייו, "חוץ מזה, ספר הקסמים שלך בוואדי יעניין אותו, מכשף." הוא סובב את גבו ועלה במדרגות מלווה בשני שומרים חמושים, שומר שלישי נשאר לשמור על שני השבויים.

"מה עושים עכשיו, רופוס?" שאל הזוטון הקטן ביאוש והתיישב בפינת הכלוב, "פאליראן יגלה את הקסם החדש שבספר שלך וכל השליחות שלנו תרד לטמיון." "תירגע, גילאן. כבר היינו במצבים קשים יותר." ענה לו הקוסם בגלימות הירוקות, "חוץ מזה הקסם שהעתקתי מניז'אן מוסתר בעזרת לחש **דף כפול**. יקח לו כמה שעות למצוא את הלחש."

"יופי, אפילו אם הייתי יודע מזה 'דף כפול' לא הייתי מהמר יותר משתי פיסות נחושת על הסיכויים שלנו."

רופוס ציחקק לעצמו.

"אני מכיר את הצחוק הטיפשי שלך," אמר לו גילאן וגירד את כפות רגליו השעירות, "אתה הולך לשלוף משהו מהשרוול?"

"בערך," ענה לו רופוס, "אני הולך לקרוא משהו מהשרוול..."

רופוס קיפל את שולי שרוולו החוצה וקרא בקול רם את האותיות הרקומות עליו, דלת הכלא נפתחה וגילאן זינק על השומר...

מדור תיחמונים מוקדש הפעם לקסמים, כמו שבטח ניחשתם. קוסמים, בכל שיטת משחק, הן דמויות רבות עוצמה ומעניינות מאוד. הבעיה היא ש-GM טוב יודע כיצד לנצל את נקודת התורפה מספר אחת של כל הקוסמים: ספר הלחשים שלו! בשלב זה או אחר ינסה ה-GM החביב שלכם לגנוב לכם את ספר הלחשים או להשמיד חלקים ממנו. כל קוסם שפוי יתכונן לשני המצבים.

הדוגמה שלמעלה היא רעיון שעלה במוחו הערמומי במיוחד של אריאל קוסם-מזמן, שהחליט להיות בטוח גם ברגעים הקשים של חייו, ולתפור לעצמו שני קסמים בגלימה, **KNOCK** בצד אחד ובצד השני...

★ רופוס וגילאן רצו בפרוזדור הטירה, שני גלמי עצם מאחוריהם, "ומה נעשה כשנגיע לפאליראן?" שאל גילאן. "אל תדאג, יש לי **כדור אש** בשרוול השני!"

החלק הקשה היה לשכנע את ערן להסכים לשטויות כאלו, ולמעשה רוב התיחמונים בכתבה זו יהיו זקוקים לאישור ה-GM. חוץ מזה, הוא היה צריך לכבות את האש ולרקום את הכל מחדש אחרי כל שימוש (לשולי הגלימות הייתה נטיה לעלות באש לאחר הטלת הקסם כי ערן החליט שהם פועלים כמו מגילות קסם.)

בנוסף לריקמת קסמים על הגלימה, תפר אריאל כיס סודי בתוך הגלימה והטיל עליו מספר לחשי הסתרה ואשליה והחביא בתוכו שלוש מגילות שימושיות במיוחד: **ביטול קסם, היעלמות ואשליה** שהיו שימושיים מאוד במספר הזדמנויות.

עוד קסמים שימושיים יכולים להיות **טלפורטציה** שיכולה להוציא אותך ממצבים מאוד לא נעימים, כמו להשתתף בארוחה אצל שבט ברברי, כשאתה המנה העיקרית. או **משרת אוורירי** שירוץ להביא לך את הספר בחזרה (אם לא יעצרו אותו). והכי שימושיים הם, כמובן, קסמי ההקסמה והשליטה למיניהם שישנו בעדינות את דעתו של באד, הברברי האיום, בקשר למיקום הרצוי של הכבד שלכם.

"אה!", אתם בטח חושבים, "אבל הקוסם שלי לומד את הקסמים שלו כל בוקר, וגם אם יקחו לו את הספר הוא עדיין יוכל להטיל את הקסמים מזיכרונו עד שישיג את הספר בחזרה!". טוב, קודם כל אתם בטח משחקים AD&D או D&D אם חשבתם את זה, כי זה לא בדיוק ככה בכל השיטות. חוץ מזה, מה אם כבר הטלתם את כדור האש שלכם ואת האשליה ההיא? או בכלל גמרתם את כל הקסמים שלכם? או אולי איבדתם את ההכרה ושכחתם את רוב הקסמים? ומה אם איזה קוסם מטיל עליכם **בילבול-מוח (FEEBLEMIND)**? תמיד צריכים כמה קסמים בצד.

אוקיי, כל הרעיונות האלו שימושיים למקרה שגנבו לך את ספר הקסמים, מצב קיצוני מאוד שלא קורה בדרך כלל (אלא אם כן אתה משחק אצל בן-סער). ורצוי מאוד לא להגיע לכזה מצב, כי מלבד העובדה שאתה חסר אונים, קוסמים אחרים יכולים לחטט לך בספר ולהעתיק את כל הקסמים שהמצאת. אחד הדברים הנחמדים ביותר הוא לתכנן מלכודות בספר הקסמים שלך, ופה בהחלט ניתן לתת לדמיון להשתולל...

★ רופוס וגילאן נכנסו לספרייה של פאליראן והסתכלו סביב. "תראה." לחש גילאן והצביע על גופה מפוחמת בקצה החדר. רופוס ניגש לגופה והרים ספר שהיה שכוב לידה, "הספר שלי!" הוא קרא, "האידיוט בטח קרא את כדור האש המיידי שהטמנתי בו." גילאן הסתכל בו, "אתה יודע," הוא אמר "להיות קוסם זה הרבה יותר מסוכן ממה שחשבתי."

את המלכודת המוזרה הנקראת בפינו **כדור אש מיידי** המציא ליאור ברנע לפני מספר שנים. בזמנו שיחקנו AD&D, וזה היה קסם מדרגה שמינית שהטלתו על דף ריק בספר קסמים תכתוב עליו את לחש כדור האש, שיוטל על קורא הלחש. בנוסף לזאת, מי שמתחיל לקרוא את הלחש חייב גלגול הצלה נגד לחשים, כשהבדל הדרגות משפיע על סיכוי ההצלחה, כדי להפסיק לקרוא.

אמצעי הגנה נוסף שהמציא ליאור, היה קסם שגרם לכך שפתיחת הספר שעליו הוטל הקסם, ללא מלת הפעלה, תגרום למחיקת כל המלים מהספר עד לאמירת מלת הביטול. עוד רעיון שהמציא ליאור מאוחר יותר, ב-ROLEMASTER, היה קסם מיוחד שגרם לטילפרוט הספר חזרה לספריית בעליו, אם קראו ממנו זרים.

רעיון מיוחד מאוד ומקורי שהמציא רום בראופמן בזמנו, היה הפיכת שני הדפים האמצעיים של הספר לשער בין מימדי לתוך מישור האש ששואב אותך אוטומאטית פנימה, הוא קרה לזה "חמים וטעים". הוא גם שכח פעם אחת לדלג על הדפים האלו והחליף דמות (זה לא כל-כך כיף לשחק שישליק).

אחד הרעיונות הכי מטורפים שנתקלנו בהם, היה של ברק שפגשנו בטורניר לפני

על לחשים ותיחמונים

מספר שנים, הוא השאיר את הספר שלו במישור קיום חילופי שמוגן על ידי שלושים שדים מהאופל, והוא היה מזמן אותו אליו כל בוקר. בשלב מסוים, הוא זימן את הספר בדיוק כשהכהן לידו הטיל זימון לרוח חזקה במיוחד, ובגלל בעיות של זמן ומקום קיבל הספר שלו אישיות ופתח בשביתה כללית עד שיסדרו לו ארמון ולפחות איזו ספרנית נחמדה במישור המישני שלו.

כמו שהדגשנו למעלה כל תיחמון מהסוג הזה דורש אישור מה-GM שלכם, חלק מהם הוא לא יקבל וחלקם יעניינו אותו מאוד. אבל צפו לדבר אחד ממנו: גם הקוסם שילחם נגדכם עלול לשלוף משהו מהשרוול, הגרב או הזקן הג'ינג'י שלו. אז זהירות רבה דרושה - ברגע שאתם תתחילו, גם הוא יתחיל!

★ רופוס וגילאן רצו כמו שרק קוסם וזוטון רצים, כששני דרקונים רודפים אחריהם. "אתה והרעיונות שלך", צרח גילאן, "תמיד אני נכנס לצרות בגללך!"

הדרקון האדום נשף לכיוונם ופיספס במספר מטרים.

"אין לך עוד איזה קסם בגרב או משהו?"

"לא!" ענה לו רופוס.

זעקותיו של הזוטון הידהדו ברחבי העמק...

אז כמו שאתם רואים לקחנו דמות מעניינת ועוצמתית והפכנו אותה לדמות, אה..., יותר מעניינת אבל עם חיים טיפה יותר מסוכנים.

בחודש הבא: האם יברחו רופוס וגילאן משני הדרקונים הנוראים? האם בעצם פאליראן לא מת והא ישוב לרדוף אחריהם? האם ליאור יפסיק לבלבל לערן את השכל? האם מורגן תצבע את השיער לבלונד? כל זה בפרק הבא של... **תיחמונים 90210.45**

היחידה הארצית לחקירות

הנאה

מה זה

מאת: שחף בן-צור

נכון לזמן כתיבת שורות אלה הכניס הסרט "פארק היורה" מעל 400 מיליון דולר למפיציו. המספר ה-"נחמד" הזה לא מפתיע במיוחד, אם נזכור כי על הסרט אחראי לא אחר מהבמאי סטיבן שפילברג, מי שאחראי לסרטים כמו "חזרה לעתיד 1-3", "אינדיאנה ג'ונס 3-1", "מי הפליל את רוג'ר ראביט" וכמובן "אי.טי. - חבר מכוכב אחר" שהכניס עד היום מעל למיליארד (שהם כ-1,000 מיליון!) דולר וניצב בראש רשימת הסרטים המכניסים ביותר בכל הזמנים.

מי שראה את הסרט, בוודאי יצא פעור פה מהאפקטים המדהימים ומהשילוב המופלא שנראה על המסך בין השחקנים לדינוזאורים. אותם אנשים היו בוודאי פוערים פה גדול יותר, אם היו יודעים כי הדינוזאורים שהתרוצצו על המסך (התרוצצו זו מלה עדינה למה שהם עשו שם - הרסו, רמסו, דרסו וטרפו ישאירו את הרושם הנכון יותר) הם פרי תוצאה של... אנימציה ממוחשבת!

למעשה, כל מה שהשחקנים ראו זה כלום, ובזמן העריכה של הסרט דאגו אנשי האפקטים המיוחדים לשלב דינוזאורים שצויירו על המחשב בתנועות שונות בתמונה החיה, ולתת לנו את ההרגשה כי גיבורי הסרט אכן נמצאים שם בסכנת חיים אמיתית - בעוד שלמעשה במקום לעמוד מול הטי-רקס האימתני הם רק עמדו כאילו (אני לא יודע איך הם הרגישו, אבל אני יודע שהייתי מרגיש כמו אידיוט אם הייתי עומד ומפחד מול יצור מאוייר - אבל מצד שני, עם המשכורת שהם מקבלים...)

הדינוזאורים נעשו כמובן בקפידה ובשמירה על דיוק של כל הפרטים האפשריים, כגון: מבנה עצמות, סביבת מחייה, גודל עצמות וכדומה. המחשב שהוזן בכל הנתונים יצר את דמות הדינוזאור הנדרשת ודאג לשמור על כל היתרונות והמגבלות שלה. לדוגמה: אם הברונטוזאורוס (סתם כתבתי שם, אני באמת לא יודע איך הוא נראה) אוכל עשב והוא בעל צוואר ארוך, ראש קטן (עם שכל עוד יותר קטן) ורגליים קצרות - יצר המחשב לדינוזאור תנועות שיראו כי הוא כבד משקל ואינו יכול לרוץ במהירות, ולכן לא תראו אותו בסרט רץ בבהלה מהטי-רקס, שהוא דינוזאור הולך על שתיים, בגובה של כ-10 מטר, עם שיניים חדות ויכול לרוץ מהר מאוד (גם את זה רואים בסרט).

חוץ מזה, שולבו בסרט גם הרבה קטעים של רובוטים בצורת דינוזאורים שהוכנו במיוחד לסרט זה ועלו גם הם הרבה כסף - אבל זה כבר נושא לכתבה ארוכה אחרת.

האנימציה הממוחשבת בפארק היורה היא אומנם מהממת אך לא חדשנית. היו סרטים אחדים שהשתמשו בשירותי המחשב על מנת להראות על המסך דברים שאינם ניתנים לעשייה, גם באפקטים מיוחדים רגילים ודברים מהסוג הזה אשר הופכים ליותר ויותר מבוקשים ככל שהסרטים נעשים מתקדמים יותר.

אולם כדי להבין את האנימציה הממוחשבת כיום אנו צריכים לחזור לתחילת המאה על מנת להבין כיצד פועלת אנימציה. ואם מדברים על אנימציה איך אפשר בלי להזכיר את וולט דיסני וסרט האנימציה המצליח הראשון "שלגיה ושבעת הגמדים" שקבע את עקרונות האנימציה, למרות שלא בטוח שהסרט היה מצליח לעמוד היום במבחן הקהל הקשוח בקולנוע.

באנימציה, בכל שנייה יש 24 תמונות, וחישוב קצר (עם מחשב) יביא אותנו למסקנה כי סרט קצר בן 5 דקות מכיל 7,200 תמונות כשסרט באורך מלא של שעה וחצי (כגון שלגיה) מכיל 129,600 תמונות. אם ניקח בחשבון כי יש לצייר רקעים ודמויות שונות, נגיע לכ-500,000 תמונות לסרט בנוסח וולט דיסני. כאשר התחיל עידן הסרטים היו בתעשיית הקולנוע שני סוגי אנימציה: מצויירת וידנית. המצויירת ידועה לכולנו ואילו הידנית שימשה לאפקטים מיוחדים, כגון מלחמה של אדם בשלדים: השלדים היו למעשה דגמים קטנים (מיניאטורות) שהיו מצולמים בכל פעם ברצף של תמונות (פריימים בשפה המקצועית) שהיו מרכיבות אפקט של תנועה. אם היום נראה זאת על המסך, כמובן שנזהה בדיוק את התנועות השבורות משהו של הדגמים האלה. בין הסרטים שהשתמשו באנימציה מסוג זה (בעשור האחרון) נמנים: "שליחות קטלנית 1", "אינדיאנה ג'ונס והמקדש הארור", "רובוקופ 2", סדרת "מלחמת הכוכבים" וכדומה. סרטים שמשתמשים באפקטים כאלה נעלמים מהעולם והשימוש באנימציה זו נעשה רק לעיתים נדירות מאוד (במיוחד כאשר יש צורך בצילום של קרב בין דמות אמיתית לדמות בידיונית).

עם הזמן הבינו המפיקים כי לקהל נמאס מאפקטים מהסוג הזה (נא לא לזלזל - סרטים כאלה נחשבו בזמנו לשוברי קופות וחלקם נמצאים בין עשרים הסרטים הגדולים של כל הזמנים), וחיפשו דרך כיצד לעשות אפקטים שיראו טובים יותר, מציאותיים יותר וזולים יותר. ובכן, בטח שמעתם פעם את המשפט "שתיים משלוש זה בכלל לא רע"? המקרה כאן הוא דומה.

המפיקים החלו לפנות לאפקטים הממוחשבים בסביבות תחילת שנות השמונים (עם יציאת המחשבים האישיים). המחשבים הראשונים היו די פרימטיביים ולכן שימשו למשימות פשוטות כגון ירית לייזר בסרטים כמו "מלחמת הכוכבים". הם גם שימשו לליטוש סופי של האפקטים הישנים יותר בעריכה כגון "צילום על צילום" ודאגו לשתול רקע מאחורי השחקנים ("אפקט" שעד היום משמש בטלוויזיה בתוכניות כמו "שבשבת" ו-"מבט" כאשר מאחורי הקריין מתחלפות תמונות).

תוך זמן קצר (עשור שנים למען הדיוק ההיסטורי), השתכללו המחשבים והחלו לתמוך בכרטיסי תצוגה גבוהים כגון SUPER V.G.A. המפיקים החלו לדרוש סרטים מתוחכמים יותר שימשכו יותר קהל. לכן החלו להשתמש במחשבים לא

היחידה הארצית לחקירות

הנאה

גדול, [illegible] ממוחשב ומכניס הרבה כסף

רק כעוזרים לאפקטים לסרט, אלא כמבצעי אפקטים מלאים. מכיוון שמצלמת קולנוע קולטת רשת גבוהה מאוד של גוונים, היו צריכים האנשים להשתמש במחשבי-על המיועדים רק לאנימציה והמסוגלים להגיע למיליוני גוונים על המסך בו-זמנית, דבר שייקר מאוד את תהליכי הייצור של אפקטים אלה. (זיכרו שכל שנייה של אפקט ממוחשב דורשת 24 תמונות מחשב בעלות מאות מגה-בייט). עובדה זו חיסלה את האפשרות שתהליך יצירת אפקטים טובים ומציאותיים יהיה זול, ולכן האפקטים הממוחשבים נראים רק בסרטים חדשים ביותר ובעלי תקציבי ענק (כאשר את רוב הכסף לוקחים השחקנים והמחשבים).

לרשימת הסרטים שהשתמשו באפקטים ממוחשבים - שהם למעשה אנימציה ממוחשבת - אפשר להכניס את "שליחות קטלנית 2", "חזרה לעתיד 2" וכמובן את "פארק היורה" ועוד מעטים מאוד. כמו שאתם רואים הרשימה היוקרתית והיקרה מצומצמת מאוד מסיבות של הפקה וכסף.

הסרט "שליחות קטלנית 2" (שהתהדר בהפקה היקרה ביותר בכל הזמנים - 100 מיליון דולר ש-15 מהם הלכו לכיסו של ארני שוורצינגר), היה הראשון שממש "פרץ דרך" בהפקת אנימציה ממוחשבת - הדמות של הרובוט הקטלני T-1000 היתה למעשה צילומים של דמות האדם אשר עליה הולבשה דמותו של הרובוט, ומכאן החלו ליצור את האפקטים של שינוי הצורה. הדבר הצריך צילום של סצינה אחת מהסרט בשלוש מצלמות שונות ובזוויות שונות בו-זמנית, כדי שהמחשב יוכל ל"עכל" זאת וליצור דמות תלת מימדית עליה יוכל להתחיל לעבוד.

הסרט נחשב בזמנו לחידוש אמיתי בתחום האנימציה הממוחשבת עד שבא הילד סטיבן שפילברג, מנפנף בכמה מיליוני דולרים (ליתר דיוק כמה עשרות מיליוני דולרים) ורצה דינוזאורים ממוחשבים. הדבר דרש מאנשי המחשבים למתוח את גבולות המחשבים עד לקצה האפשרי ואם היו צריכים משהו מעבר לכך - הם היו צריכים לבנות אותו.

הדבר המדהים בכל העסק הוא שדווקא הסרטים המצויירים ממשיכים להיות מצויירים ידנית, כאשר המחשבים נכנסים לשימוש רק בציורים המסובכים כגון ציור הארמון בסרט "היפה והחיה" ו-"אלאדין" (גם שם יש ארמון). המחשבים משמשים בסרטים המצויירים ככלי עזר בלבד. לדוגמה: בסרט "אלאדין" השטיח הקסום מתמתח, מתכווץ ומשנה צורה לכל אורך הסרט ולכן במקום לצייר אותו שוב ושוב ולוותר על דוגמאות פרסיות (שטיח פרסי בדם), שהציירים לא יכלו לצייר, הוכנס למחשב השרטוט של השטיח ובעזרת תוכניות ציור פשוטות יצרו אנימציה ממוחשבת של השטיח (דבר שבסרט לא נראה בשילוב עם הדמויות המצוירות). הסיבות לאי הפיכת הסרטים המצויירים לממוחשבים לגמרי הן אידיאולוגיות וכלכליות: סרט מצויר ידנית יראה תמיד טוב יותר משום התערבות העין האנושית ויכולת האדם לצייר נקודות יותר קטנות ממה שמחשבים מסוגלים לצייר כיום וחוץ מזה התהליך עדיין זול יותר. אז לאן עכשיו? הסרטים שמשתמשים במחשב דורשים יותר ממה שהמחשבים יכולים לספק וכך נוצרת מערבולת משונה של מחשבים שנותנים המון ואנשים (ליתר דיוק מפיקי סרטים) שדורשים יותר מהמון. מי שטוען שהמחשבים משתלטים אט אט על חיינו צודק - לפחות בעניין הסרטים.

הלמה

ערן בן-סער

חשבתי שקיבלתי מבול של מכתבים אחרי "למה אני תמיד יושב על נקודות?". קיבלתי פי שניים על "למה לא?".

אבל לפחות הפעם היו אלו מכתבים מאנשים שפויים, לא פאנאטים שלא מוכנים לנסות שום דבר ונאמנים ל-AD&D כמו עיוורים. מתוך כל המכתבים, שניים העלו נקודות מעניינות שלדעתי כדאי לענות עליהן ולכן אני פותח בפעם השלישית את מדור ה-"למה" בו אנסה להסביר לכם את דעותי.

המכתב הראשון הוא מאבי פנסקר שכתב למורגן על ההיגיון מאחורי שיטת הנק"פ, אני מצטט את המכתב הקודם שלו שהופיע בוויז 28: "הנק"פ לא בא להראות כמה כוח יש לדמות, אלא שהנק"פ הוא יחס. כלומר לוחם מנוסה יותר, שהשתתף בהרבה קרבות ומכיר את סוג ההתקפה בה תוקפים אותו, ידע איך להתגונן בפניה ויספוג פחות נזק ביחס לנק"פ שלו..."

מורגן השיבה לו בבדיחה שעסקה בהעלאת רעיונות בקשר לכמות הנזק שהרמטכ"ל מסוגל לספוג, בדיעבד אני מבין שזו הייתה טעות. מכתבו השני היה ארוך יותר:

"יש לי שני דברים להגיד בקשר לתשובתך - אחד: למה אתה מערב מציאות עם דמיון? אתה לא יכול להשוות בין מכת חרב לרימון יד. תאר לך לוחם עם שריון וחרב נלחם במבצע "דין וחשבון" או שאחד מבני החבורה באמצע קרב עם 7 גובלינים שולף מרגמה ומחסל את כולם בשניות. אז בבקשה אל תערבב רמטכ"ל עם לוחם.

ודבר שני בקשר לרמטכ"ל: הוא באמת לא יכול לספוג 'מרגמה אחת, 4 רימוני יד, שרשרת כדורי תת-מקלע, או 30 מחסניות לפני שיתמוטט' אבל הרמטכ"ל לא מנוסה בקרבות ישירים - אלא בפיקוד על קרבות גדולים אותם הוא רק 'מארגן', ואם הצבא שלו יספוג את הדברים שמורגן הזכירה אז כן, הצבא יכול להמשיך ללכת ולהחזיר אש

השלישי

בכל הכוח, כי הצבא זה כמו הנק"פ של הרמטכ"ל.

אל תחשבו שאני מגונן על שיטת הנק"פ אבל בסך הכל השיטה פשוטה וקלה ואתם מתייחסים אליה בתור שיטה גרועה ביותר. אבל שחקנים לא ירצו לשחק בשיטה מסורבלת וקשה אלא יעדיפו את השיטה הקלה."

אבי, עדיין לא ציינת גיל וטלפון, אבל הנה התשובה שלי:

אני מערבב מציאות עם דמיון? חרבות ומדי שריון, אבי יקירי, היו קיימים בעולמנו החל מימי התנ"ך ועד לימי הביניים. אנשים נלחמו זה בזה בעזרת חרבות, ואני מבטיח לך שהם לא ספגו 20 מכות חרב לפני שנהרגו סופית. ראית פעם חרב אמיתית? אני ראיתי, במוזיאון לכלי נשק באנגליה. אתה יודע איך נראית חרב ממוצעת? אני אספר לך: אורכה כמטר עד מטר וחצי, עוביה בבסיס עשרה סנטימטר והיא חדה מספיק כדי לחתוך בן אדם לשניים מלמעלה למטה במכה אחת. לא, אני לא מגזים. תבין אבי, מכת חרב היא מכת חרב, לא משנה אם נלחמת בקרב אחד או 1000 קרבות. אני לא אומר שהניסיון לא שווה כלום - להיפך - בגלל הניסיון הזה אתה תוקף טוב יותר ופוגע באויבך תכופות יותר, ובגלל הניסיון הזה אתה יודע לחסום מכות עם המגן או החרב (Parry היא סוג פעולה שבקושי נגעו בה ב-AD&D אבל בשאר השיטות שאני מכיר היא הגורם מספר אחד בהגנה אישית, השריון מופעל כשכבר נפגעת ואז הוא חוסם חלק מהנזק). אתה טוען שלוחם מנוסה פשוט מגן על עצמו טוב יותר ממכת החרב אחרי שהיא כבר פגעה בו, כלומר גלגול ההתקפה של יריבו ניצח את דירוג השריון שלו - מה הוא עושה בדיוק, מתפתל הצידה? מכוון את עצמו שהחרב תפגע במקומות פחות רגישים של הגוף? יש לך מושג עד כמה מגוחך התירוץ הזה? חוץ מזה אם תזרוק את כל מה שמורגן הזכירה על הצבא אז הצבא ימשיך להילחם אבל יהיו בצבא שלנו 100 אנשים פחות שמתו מהנזק.

מה שהכי מעצבן אותי היא ההבחנה שעשית: ל-AD&D שיטת נק"פ פשוטה ומולו כל שאר השיטות עם שיטה איטית וקשה. ההצלחה הגדולה ביותר של מיצוב וכתביה היתה שהם הצליחו להכניס לראש של השחקנים שכל מה שלא AD&D הינו מסובך, קשה וארוך. **לא נכון, לא נכון, לא נכון!!!** רוצים דוגמה לשיטות נק"פ מציאותיות? בבקשה:

א. MYTHUS: במיתוס יש לכל דמות תכונה ראשית בשם PHYSICAL כלומר "פיזיות" וערכה נע בין 60 ל-120 כשהטווח הממוצע הוא 80 עד 100. הערך הזה הוא ה-"נק"פ" של הדמות ושינוי עולה עשרות נקודות ניסיון. בואו נגיד שבמחיר הוספת נקודה אחת ל-PHYSICAL, לוחם יכול לשפר את יכולת ההגנה שלו ב-15% (בערך) כך שהתכונה עולה אולי בנקודה או שניים במשך כמה עשרות פגישות.

מכת חרב ב-MYTHUS גורמת ל-6ק5 נקודות נזק. הנזק הממוצע של מכה כזו הוא 17.5 נקודות (סטטיסטיקה טהורה) חלקי 90, שהוא ה-PHYSICAL הממוצע במכת חרב ממוצעת ותקבלו את העובדה שהדמות מתה לאחר חמש מכות חרב ממוצעות. כמובן שבדוגמה שלנו אין לדמות שריון - אחרת היו דרושות שבע עד תשע מכות חרב כדי לחסל את הדמות.

ב. MERP או ROLEMASTER: בשתיהן יכולות להיות לדמות המון נק"פ, משום שבשתי השיטות ישנו כשרון בשם "פיתוח הגוף" המאפשר את העלאת הנק"פ כל פעם שלוקחים אותו. עדיין שיטת הפגיעות הקריטיות גורמת לכך שלא משנה כמה נק"פ יש לך, אחרי שש מכות חרב שגורמות לשתי פגיעות קריטיות (בערך) - הדמות מחוץ למשחק.

ג. HERO-SYSTEM בשיטה זו טבלאת מיקום הנזק גורמת לכך שמכת חרב יכולה לפגוע במקומות רגישים ולגרום יותר נזק ממכה רגילה. אחרי שש או שבע מכות חרב - היתה לך דמות.

וכך הלאה והלאה ללא סיבוך וללא בעיות. המכתב השני הוא מעומר פאר מנצרת עלית ששלח מכתב ארוך ומרשים: "ובכן, אני אוהב AD&D. אני מודה באשמה, אני אוהב את המשחק הישן הזה. אינני פאנאטי כמו האלמוני מחיפה ואינני מתבייש לכתוב את שמי. אומנם אני מכיר בחולשות הענקיות של המשחק הזה, חוסר הריאליזם וכל היתר, שאינו מאפשר משחק תפקידים. אבל אין לי ברירה! העובדה היא שרוב החנויות מוכרות את עולמות ה-AD&D ומוצרים בעברית ולכן אם אתה לא גר בת"א (נצרת עלית היא חור קטן ונידח בצפון. טוב, לא כל-כך נידח אבל די פרובנציאלי) אין לך שום בחירה.

אתה מבין שלא שיחקתי במשחקים עצמם, לכן אני גם לא מביע דעה. הרי לפסול משהו שלא ניסית זה טמטום לשמו." המכתב המשיך בסדרת בקשות, חלקן שאלות למורגן, חלקן בקשות אישיות ושתי שאלות שאני חושב שיעניינו את כל קוראי: "... 4) אם אתה כל כך שונא AD&D איך זה שפרסמת את הכתבות הבאות: איך נולד העולם, תיאולוגיה שימושית, כתיבת הרפתקה, הרפתקות מסביב לשולחן ופיצוחים בתפקידים? ... 6) למה אתם לא מוצאים כתב AD&D קבוע (במקום להסתמך על כתבות מקוראים) ומעסיקים אותו? ..."

עומר, עשית את הצעד הראשון בדרך למשחק תפקידים מתוחכם - הכרה בחסרונות ה-AD&D. אני יודע שקשה למצוא את כל מה שאני ממליץ ברחבי הארץ, אבל לפי רשת באג המצב עומד להשתנות אז תחזיק אצבעות וחכה בסבלנות, זה יגיע. אני גם שמח לשמוע שיש אנשים שמבינים, שלא מביעים עמדה לפני שהם ניסו לשחק במושא ביקורתם.

בקשר לשאלה מספר 4: הכתבות שהזכרת הן כתבות כלליות, השימושיות בכל שיטת פנטזיה. כתיבת עולם, המצאת מיתולוגיה, המצאת חידות להרפתקה, כתיבת הרפתקה, משחק נכון וכל היתר הם חלק ממשחק תפקידים ללא קשר לשיטה שלו, אחרי הכל משחק ב-ROLEMASTER נראה בדיוק כמו משחק AD&D, רק החוקים בהם משתמשים כדי לפתור מצבים הם חוקים טובים יותר. המשחק עצמו זהה.

ולמה אין לנו כתב AD&D קבוע? מידי פעם אנו מקבלים כתבות טובות בנושא ה-AD&D וה-D&D, למשל הכתבה על הקונסטרקטים מהוויז הקודם. כל כותב כתבה כזו הוא פוטנציאל טוב לכותב קבוע, אבל הוא חייב לכתוב עוד כמה דברים כדי שנראה אם הוא באמת כתב טוב או שהיתה לו הברקה חד-פעמית. כשנמצא מישהו אתם כבר תשמעו ממנו.

כרגיל, אני אשמח מאוד לקבל מכם עוד מכתבים - זה החלק הכי מהנה של הכתיבה לעיתון הזה - בין אם הם שאלות למורגן, תגובות לדעותי, כתבות או סתם בקשות מוזרות. ולאותה דעה מצטרפים בשמחה כל שותפי לכתיבה.

סהרון • הצד האפל • פרק 4 • מאת תומר חנוכה © • 1993 • תודה לאסף

לוח

למכירה

- ★ למכירה מערכת סגה MASTER SYSTEM בת שנתיים + 3 משחקים במחיר 170 ש"ח. כמו כן, למכירה משחקי CD-ROM: SPACE QUEST 4, KING QUEST 5 ו- LOOM. רועי 02-711026.
- ★ למכירה חלק א' של חרב האופל, חלקים ב' ו-ג' של אגדות רומח הדרקון ומשחקים מקוריים ל-IBM. נדב 03-9654397.
- ★ למכירה מערכת סגה + 3 ג'ויסטיקים + הגה חדש + משקפיים תלת מימדיים + 9 משחקים (מתוכם 3 למשקפיים). הכל חדש ובאריזה. במחיר מציאה של 850 ש"ח! דני 02-518845, לא בשבת.
- ★ למכירה המשחקים צבי הנינג'ה ורובוקופ 1 לגיים בוי ב-100 ש"ח כל אחד. ירון 02-716160, בין השעות 18:00-21:00.
- ★ למכירה סגה מסטר סיסטם + אקדח אור + הרבה מאוד משחקים במחיר מצוין. כמו כן, למכירה קומודור 64 עם המון משחקים + ג'ויסטיקים. עידו 09-334998.
- ★ למכירה נינטנדו + אקדח + 2 שלטים + סופר מריו + משחק לאקדח + 3 משחקים נוספים + מתאם למשחקים מארה"ב ומתאם למגאסון. תומר 09-582584.
- ★ למכירה משחקים וקווסטים חדשים ביותר ל-IBM, 10-30 ש"ח. אורי או אייל 03-6832271.
- ★ מעוניין למכור את המשחקים הבאים: שכחו אותי בבית, KEEN 5, הציפור והשועל, משחקי ספורט ועוד רבים במחירים מוזלים. עומר 08-460470.
- ★ למכירה גיים בוי + 5 משחקים: טום וג'רי, פורמולה 1, אליפות העולם בכדורגל, הרפתקאות קסטלוניה ו-SKATE OR DIE, במחיר מפתיע של 370 ש"ח בלבד. ליאור 04-333656.
- ★ למכירה המשחקים הבאים ל-PC: KINGS QUEST 4, מבצע חמקן, שרלוק הולמס, SPACE QUEST 4, רצח על הנילוס ואמזונס. כל המשחקים באריזה מקורית וכוללים הוראות הפעלה בעברית. דודי או ישי 02-718265.
- ★ למכירה מגאסון + 2 קלטות. כמו כן למכירה 3 קלטות לגיים גיר ב- 350 ש"ח, כולן באריזות מקוריות ועם הוראות הפעלה. רון 09-698907.
- ★ למכירה מוצרים נדירים ועכשויים של D&D ו-AD&D באנגלית. אסף 04-326087.
- ★ למכירה גיים גיר + סוניק 1 ב-470 ש"ח. צחי 03-5221865.
- ★ למכירה המשחק SPACE QUEST 5 באריזה מקורית במחיר 50 ש"ח. יונתן 03-6425079.
- ★ למכירה המשחק מנצ'סטר יונייטד באריזה מקורית, במצב מעולה ובמחיר 60 ש"ח. יאיר 06-372207.
- ★ למכירה המשחק טייקון באריזה מקורית, במצב מצוין ובמחיר סביר. ספי 06-372380.
- ★ למכירה משחקים חדשים מקוריים מארה"ב במחירים מצחיקים. אייל 04-883488.
- ★ למכירה מגאסון בקופסה במצב מצוין עם קלטות משחק אדירות! מוכן למכור גם קלטות בנפרד. שי 04-224325.
- ★ למכירה 4 משחקים באריזה מקורית: נהיגה במבחן 3, חזרה לעתיד 3, צירעה - סימולטור ימי והסיפור שאינו נגמר 2. בני 08-556826.
- ★ למכירה 20 משחקי גיים בוי כוללים הוראות במצב מצוין. מחיר למשחק יחיד - 70 ש"ח. הנחה לקונים יותר ממשחק אחד. אלדד 03-6720230.
- ★ מעוניין למכור את המשחק הסוד האפל ביערות העד. המשחק באריזה מקורית וכולל חוברת הפעלה בעברית וכן מנוי שנתי חינם למגאזין משחקים. המחיר - 60 ש"ח בלבד. דניאל 06-523915.
- ★ למכירה מחשב תואם IBM PC 286, זיכרון של 1024K + דיסק קשיח 40MB + מסך SVGA + מקלדת 101 מקשים. שחר 06-945974.
- ★ מעוניין למכור מערכת סגה + 2 ג'ויסטיקים + 2 משחקי מערכת + 2 משחקים + רובה אור. הכל במצב מעולה ובאריזה המקורית. עופר 09-904490.
- ★ למכירה המשחקים ECO QUEST (70 ש"ח) ו-LOOM (60 ש"ח). שיר 03-6995702.
- ★ למכירה 4 משחקי סגה חדשים במצב מצוין, באריזה ועם חוברת הוראות: ילד הפלא 3, סהרורי, רוחות ושדים ודונאל דאק. כמו כן, למכירה המשחק סוניק 2 לגיים גיר. גלעד 03-996593.
- ★ מכירה מגה דרייב + שלט רגיל + שלט אלחוטי + המשחק רחובות הזעם 2, ב- 450 ש"ח. יצחק 03-7526046.
- ★ מעוניין למכור תואם נינטנדו + 3 משחקים + אקדח + מתאם + אחריות עד 10/93. ארז 03-6315247.
- ★ למכירה גיים גיר + טרנספורמטור + 2 משחקים + תעודת אחריות, ב- 700 ש"ח. יונתן 08-468697.
- ★ למכירה משחקי גיים בוי חדשים באריזה סגורה: טניס (50 ש"ח), קונגפו מאסטר (70 ש"ח) ו-NASCAR (75 ש"ח). ינון 09-503343.
- ★ למכירה או החלפה דיסקים ל-CD ROM. אופיר 02-536917, לא בשבת.
- ★ למכירה מחשב (HZ10-8) XT TURBO הזקוק לתיקון קל, במחיר מצחיק. מאיר 03-5401507.
- ★ למכירה שולחן למחשב ולמדפסת במצב מצוין. אבירם 03-5566210.
- ★ למכירה מערכת סגה באריזה כחדשה + 2 שלטים + הוראות + משחק במערכת + 5 משחקים. דני 09-341657.
- ★ למכירה מגאסון במצב טוב + 4 קלטות. ליאור 03-9658998.
- ★ למכירה מחשב תואם AT 286 IBM + דיסק קשיח 33MB + 2 כוננים 360K + 1024K זכרון + מסך דואלי + יציאה למדפסת. ירון 09-546724.
- ★ למכירה מערכת סגה + ג'ויסטיק + 5 משחקים + משחק האופנועים, במצב מעולה, במחיר 250 ש"ח. אלעד 03-5404785.
- ★ למכירה סופר מגאסון + 7 קלטות, ב-800 ש"ח. אביעד 02-815767.

- ★ למכירה מגאסון + 8 משחקים בקופסה + מנוי החלפות, במחיר של 650 ש"ח. עידו 03-9642048.
- ★ למכירה מערכת נינטנדו + ג'ויסטיקים + אקדח + 5 משחקים כולל משחק לאקדח. יובל 057-460149, בשעות 20:00-22:00.
- ★ למכירה 4 משחקי גיים בוי מגניבים במצב מצוין. שחר 08-432358.
- ★ למכירה או החלפה המשחק האורגים באריזתו המקורית, ב-70 ש"ח. בועז 04-917536.
- ★ למכירה המשחק ELEVATOR ACTION ב-130 ש"ח. ליאור 04-920770.

הצילו

- ★ הצילו! זקוק לעזרה במשחקים: POLICE QUEST 3, KING QUEST 5 ו- HERO QUEST 1. בתמורה אעזור בקווסטים שונים. רון 09-504881.
- ★ הצילו! תקוע במשחק גובלינים 2. בתמורה אוכל לעזור במשחקים האורגים וגובלינים 1. אלון 09-358473.
- ★ הצילו! נתקעתי במשחק DAY OF THE TENTACLE בשלב השני עם HOAGIE. אריק 09-910074.
- ★ הצילו! נתקעתי במשחק מפגש הרובוטים. איך עוברים את הלוויתן? אלי 03-9247171, לא בשעות הערב.
- ★ הצילו! אני תקוע במשחק קירנדיה כבר חודשיים!! מה צריך לעשות אחרי שהקוסמת הולכת ויש לי כבר את הפסל? בתמורה אעזור באינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטיס וב-SPACE QUEST 3. דניאל 03-5238504.
- ★ הצילו! S.O.S. תקוע באינדיאנה ג'ונס ומסע הצלב האחרון. מה צריך לעשות בביוב במנהרה? דרור 09-429560.
- ★ הצילו! אני לא מוצא את הקונכיה, שאני צריך להביא להרמיט במשחק KING QUEST 5. זקוק גם לעזרה ב-SPACE QUEST 5 ובווילי ביימיש. נאור 03-9317619.
- ★ הצילו! תקועה בזרע האופל ובאבירי האלים. מוכנה לעזור במלכודת הפיתוי ובקווסטים אחרים. אנה 08-464454.
- ★ הצילו! נתקעתי בקירנדיה. מה נותנים לילד בעל רגלי העץ שלוקח ממך את הגביע? דחוף!! יצחק 09-424892.
- ★ הצילו! נתקעתי במשחק אינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטיס. איך משחררים את סופיה מהכלוב באטלנטיס? איפה נמצא החלק האחרון של הרובוט? בתמורה אעזור במשחק האורגים. אבי 09-494187.
- ★ הצילו! תקוע נואשות במשחק KING QUEST 2. איך עוברים את הקוצים הרעילים שבאי של דרקולה? יואב 04-221946.
- ★ הצילו! זקוק לעזרה במשחק חולית 1. יונתן 03-6427378.

- ★ הצילו! נתקעתי במשחק דברי ימי קירנדיה. איך עוברים את מנהרת ראש הדרקון? אני לא מצליח לעבור את הזאבים שבאים כשאין אור! אמיר 04-724176.
- ★ הצילו! תקוע במשחק גובלינים 1 במסך 10. אופיר 03-587542.

מעוניינים

- ★ מעוניין לעזור במשחק אולטימה 4 של סגה. יואב 04-221946.
- ★ מעוניין להחליף את המשחק משחקי חשיבה 2 מסדרת גורדי בעד המשחק שכחו אותי בבית 2. כמו כן, מעוניין להתכתב על מחשבים. אלון 09-358473.
- ★ מעוניין להחליף משחקי קווסטים. מחפש משחקים ישנים: QUEST 1-3 KING. רון 09-504881.
- ★ מוכן לעזור במשחקים ל-PC לכל המעוניין. ניתאי 03-726087.
- ★ מעוניין לעזור בכל קווסט של סיירה ובסימפסון. ליאור 02-760807.
- ★ מעוניין במחשב IBM 386 + דיסק קשיח ומסך SVGA, במצב טוב, עד סכום של 1600 ש"ח. יובל 06-390797.
- ★ מעוניין להשיג את תוכנת הידור קובצי BAS של QBASIC. לירם 03-878645.
- ★ מעוניין ליצור קשר עם כל הגנובים על קווסטים ובכלל על כל מה שקשור למחשבים. יניב 03-394384.
- ★ מעוניין להחליף גיים בוי במצב טוב + 10-15 משחקים והוראותיהם תמורת MEGA DRIVE במצב טוב + משחקים. אלדד 6720230.
- ★ מעוניין להתכתב עם כל מי ששרוף על משחקי טלוויזיה (במיוחד מגה דרייב), משחקי תפקידים ומשחקים ל-IBM. עידו המר, גרינברג 1, אזורי חן, תל אביב 69379.
- ★ מעוניינים לעזור בקווסטים שונים (בעיקר של סיירה) חדשים או ישנים. אוהד 09-449447, יוני 09-904525.
- ★ מעוניין לקנות את המשחק SPACE QUEST 2 במחיר של בערך 80 ש"ח. יונתן 03-6425079.
- ★ מעוניין לעזור במשחקים ECO QUEST ו-LOOM. שיר 03-6995702.
- ★ מעוניין לקנות משחקים למגה דרייב ול-MEGA CD. עידו 03-6991293.

משחקי תפקידים

- ★ מעוניין להצטרף לקבוצת D&D באיזור תל אביב. יונתן 03-6427378.
- ★ בעל ידע בסיסי במבוכים ודרקונים ובעל ערכה בסיסית למתחילים מעוניין להצטרף לחבורת D&D. עידו 03-9744519.
- ★ לקבוצת AD&D במרכז תל אביב דרוש DM אחראי ובעל דמיון, וכן 2 שחקנים. לגילאי 15-13. רן 03-5469861.
- ★ מחפש חבורת D&D באזור חיפה. ליאור 04-333415.

משחקי מחשבת גאים להציג:

מישהו מסתכל עליך...

זה עתה הוא הגיע מהחלל... אומרים שהוא הנינג'ה מהמימד האין סופי...
הוא מוכרח לחזור הביתה
המרחק: ששה עולמות מכאן !

בפעם הבאה שתראה עיניים אלה, זכור - היצור שמאחריהן זקוק לעזרתך !

משחקי מחשבת

שחקן מחשב שלא נראה כמוהו

משווק על-ידי מחשבת מ.ל. בע"מ קיבוץ גליל-ים 46905 טלפון: 09-528741